

8 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX, APE ESCAPE, DRIVER, BLOODY ROAR 2



230 KČ | SRPEN 1999 | WWW.PSMAG.CZ

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

číslo 16

E3 SHOW SPECIAL!

QUAKE II • RESIDENT EVIL 3 • FF VIII • ISS PRO EVOLUTION

ČTĚTE UVNITŘ ČÍSLA

EXCLUZIVNÍ RECENZE!

V-RALLY 2

Colin McRae je mrtev! Ať žije nový král! PSM exkluzivně recenzuje novou verzi průkopníka rallye na PlayStationu.

SEZNAMTE SE

SHADOWMAN

Z comicsu rovnýma nohama do hry. Voodoo bojovník Acclaimu na výletě do říše mrtvých.

F1 '99

Znovuzrození oficiálního závodního simulátoru Psygnosis vítáme pokřikem: Go go go!

RECENZE

- APE ESCAPE
- SYPHON FILTER
- OMEGA BOOST
- LEGEND OF KARTIA

NOVÉ SCREENSHOTY!

METAL GEAR VR MISSIONS

Veleslavná schovávačka od Konami v nové podobě. První obrázky!



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00





9 771212 060007 08

NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS N

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Nebe na zemi, to jsou prázdniny, pohodlné křeslo, orosená sklenice piva, děti na táboře, PlayStation a černé disky plné rajských potěšení. Disk 47 čeká na váš povel. Chcete raději peklo? Zapněte si topení.

SYPHON FILTER — **Hratelná**
Dohráli jste už Metal Gear? Pak vás asi bude zajímat tohle, je to hodně podobné i dostatečně originální.

APE ESCAPE — **Hratelná**
Šílená úroveň ze hry plné opic a banánů.

MONACO GRAND PRIX — **Hratelná**
Vyzkoušejte si italské a kanadské závodní rozkoše. Zde je exkluzivní demo PSM se dvěma okruhy.

BLOODY ROAR 2 — **Hratelná**
Druhé vtělení metamorfující se bojovky.

FINAL FANTASY VII — **Videoklip**
Jestli vás tohle nenadchne, pak už asi nic.

COLIN MCRAE RALLY — **Hratelná**
Pokud vám tato hra doposud unikala, je tady platinová verze.

DRIVER — **Hratelná**
Prosluněné ulice San Francisca a prudké zatáčky s přispěním ruční brzdy zde hrají hlavní úlohu.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — **Videoklip**
Akce na ledě.

V-RALLY 2 — **Videoklip**
Věru je to král všech rallye závodů. Nevěříte? Zkuste si tenhle filmeček a těšte se na příští demo CD.

SYPHON FILTER



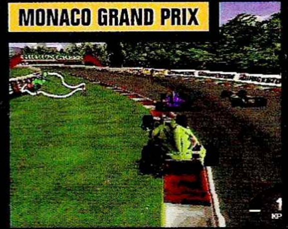
SYPHON FILTER



APE ESCAPE



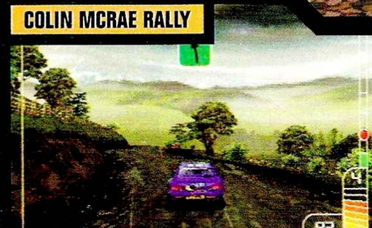
MONACO GRAND PRIX



BLOODY ROAR 2



COLIN MCRAE RALLY

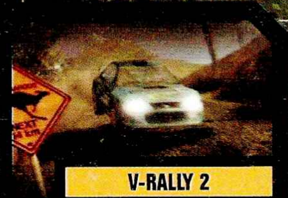


DRIVER



FINAL FANTASY VII





V-RALLY 2



Desítka. To může být počet her v naší nové soutěži. Může to být lákavě vychlazený půllitr. Může to být také ohodnocení pro skutečně vynikající hru... Vítám vás v šestnáctém čísle PSM, které společně s příštím sešitem bude muset čelit konkurenci komba Slunce, seno, jahody a erotika. Věřím však, že rozumný čtenář spojí letní i playstationové požitky do jednoho pohodového celku, kterému se říká prázdniny respektive (v případě těch méně šťastných) dovolená. Všude kolem lahodná vůně sušící se trávy, ve vlnícím se vzduchu jen bzučení broučků, žhavé paprsky se vám noří pod kůži a pronikají do vyhladovělého nitra těla, na jazyku se vám rozplývá chuť celé hrsti čerstvých lesních jahod a přítel(kyně) vás něžně masíruje po šíji. Nádherná chvíle! Bylo by příliš opovážlivé podat vám v tomto dokonalém okamžiku do rukou tento svěží výtisk PSM? Doufám, že ne.

Vezměte si ho s sebou a sněte: o rychlých strojích F1, o dalších dobrodružstvích Solida Snakea, o životě po životě na odvrácené straně světa ve hře *Shadowman*, o tom, že jste ředitelem a architektem toho nejúžasnějšího lunaparku (*Theme Park World*), o vzrušujícím honu na opice cestující časem (*Ape Escape*), o ryze adrenalinovém a oslňujícím breaktanci jménem *Omega Boost* a hlavně o tom, že brzy budete moci okusit tu nejúžasnější závodní hru této části naší Galaxie. Sněte a pořádně si odpočiňte, už brzy vás očekává tvrdá práce.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Grafická úprava a sazba:
Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Dříč" Řezáč

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Osvit:
Stuare s. r. o.

Adresa redakce:
Oficiální ČESKÝ
PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *playstation@score.cz*

Inzertní oddělení:
Jaroslav Krulich, David Dovole
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Lukáš Danihelka
tel.: 02/ 367 950, 367 616
fax: 02/ 367 951
e-mail: *distribuce@vision.cz*

Předplatné:
Jana Šteflová
tel.: 02/ 367 950, 367 616
e-mail: *jana@score.cz*

Předplatné Slovensko:
ABOPress spol. s r. o.
Vajnorská 134
831 04 Bratislava
tel/fax: 004217 4445 3334
e-mail: abopress@napri.sk

Cena výtisku s CD:
230 Kč









Dino Crisis



Omikron



Metal Gear: VR Missions

PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, přátelský pokec s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti.

PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.



Skutečnost: *Official UK PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.

32

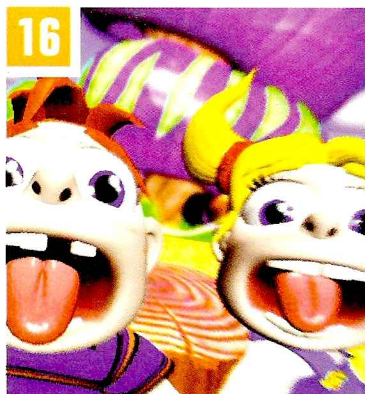
Silent Hill

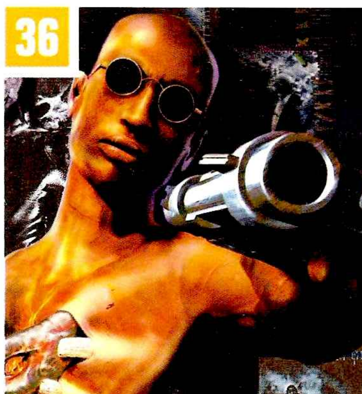
56


Legend of Kartia

40


V-Rally 2

16

Theme Park 2

36

Shadowman

28

F1 '99

46

Ape Escape

50


Syphon Filter

54

Omega Boost

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, a nakonec obhájit na redakční poradě svůj definitivní verdikt a konečnou známku.



TÉMATA

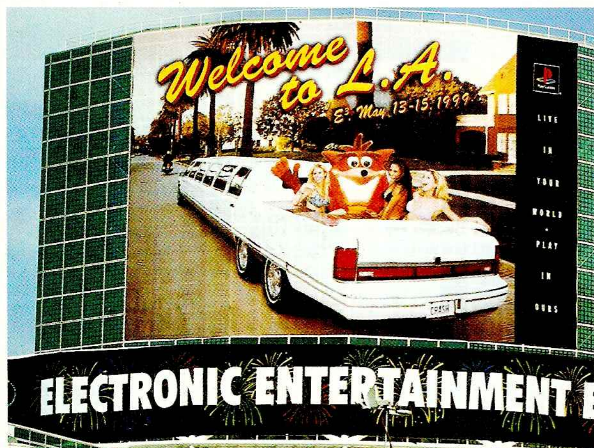


RUBRIKY



E3: EXTRAVAGANCE...

...PŘICHÁZÍ Z LOS ANGELES!





Takto vypadá skvostná budova Convention Centre v LA zvenku. Nafukovací PaRappa kazí dojem při pohledu zevnitř.



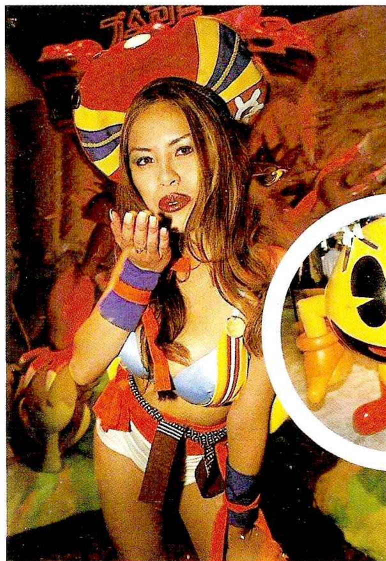
Přišli jsme, viděli jsme a nachodili snad miliony kilometrů, pátraje po těch opravdu nejlepších hrách pro PlayStation. Letošní výstava Electronic Entertainment Expo, konaná v losangeleském Convention Centre, byla velice úspěšným podnikem. Třídenní akce se zúčastnilo kolem 55.000 lidí z více než 70 zemí. To je mnohem více než loni (41.000), přičemž možná svou roli (ne-li roli úplně hlavní) sehrálo přesunutí z Atlanty až na druhý, mnohem příjemnější konec Ameriky.

Nevzrostla však jen návštěvnost, nýbrž i kvalita nabízených produktů. Letos už jsme se dočkali již několika pozoruhodných titulů - např. *Metal Gear*, *Driver*, *Ridge Racer Type 4* - ale hry zde představované byly snad ještě zajímavější. Takové *Grand Theft Auto 2*, *Wip3out* či *Crash Team Racing* vypadaly všechny velice kouzelně a mimochodem ukázaly, čeho všeho ještě je stará PlayStation schopen dosáhnout. Výstava

TO NENÍ VŠE

V rubrice Loading tohoto čísla PSM najdete tentokrát převážnou většinu nejlepších her, které se objevily na E3. Bohužel se na některé nedostalo místa. Byly jich zde totiž stovky...

- *Crusaders Of Might And Magic, High Heat Baseball 2000, Army Men: Sarge's Heroes, Army Men: Air Attack, Vegas Games* (3DO)
- *NFL Extreme 2, Twisted Metal 4, Jet Moto 3, Okouden, Bust A Groove 2* (989 Studios)
- *Test Drive 6, Test Drive Off Road 3, Test Drive: Cycles, Demolition Racer* (Accolade)
- *Toy Story II* (Activision)
- *Trick 'n' Snowboarding, JoJo's Venture, The Misadven-*





Největší bomby výstavy z našeho pohledu: *Quake II*, *Gran Turismo 2*, *Commandos 2* a *Omikron*. A ovšem politováníhodný muž převlečený za Pac-Mana.



naznačila jedno: tento rok bude z hlediska her pro PlayStation v dosavadní historii konzoly zcela mimořádný. My jsme se snažili, seč nám síly stačily, abychom shromáždili všechny nejzajímavější informace. Tady jsou...

NEJLEPŠÍ HRA

Tu bývá vždy velice obtížné vybrat. Hra *Commandos 2* od Eidosu vypadala na PC skvěle a slibně se jeví i plánovaná konverze pro PlayStation. Velkou pozornost na sebe připoutal nepochybně i *Crash Team Racing*, zatímco *Wip3out 3*, *V-Rally 2*, *Rollcage Extreme* a notně vylepšené *GTA 2* nade vší pochybnost dávaly najevo, že využitelnost hardwaru PlayStationu ještě stále nedosáhla absolutního stropu. Další konkrétní příklady: třeba *Quake II*... na této hře se dlouho pracovalo, značný čas byla držena pod pokličkou a na výstavě se představila jako hratelná záležitost neuvěřitelných parametrů. Skvělé efekty, zbraně zcela ve stylu původní PC předlohy, nádherná a bezvadná grafika a fantastický režim pro čtyři hráče. Hráli jsme to, moc se nám to líbilo a od hry nás nedokázala odtrhnout ani přesila žoviálních amerických pisálků.

NEJHORŠÍ HRA

Opět těžko volit. Některé hry totiž byly ukazovány viditelně příliš brzy - to patrně ve snaze představit titul na této klíčové události, a upoutat tak alespoň nějakou pozornost médií. Někdy to ale nevyšlo. Nejhorší hra loňského roku, *Superman* od Tituse, se na stáncích ani neobjevila, což ji nejspíš uchránilo před černým Petrem, *Xena: Warrior Princess* od EA nevypadala až tak hrozně. Bohužel však to nakonec byla přeci jenom firma Electronic Arts. Vedle mimořádně příjemného překvapení jménem *Sled Storm* (vskutku závratná rychlost, skvělá grafika a hlavně parádní sněžné skútry) tu byl ještě produkt jménem *Road Rash 2000*. Z čistě „bojovkového" úhlu pohledu sice prokázal jistou míru inovace (dva hráči na sajtkáře proti dalším dvěma), jinak ovšem se svou 16bitovou grafikou a hrubě nehezkým designem byl v negativním slova smyslu prostě nepřekonatelný. Tvůrce hry bude mít s tímhle titulem ještě hodně moc starostí.

QUAKE II, TITUL DLOUHOU DOBU DRŽENÝ V TAJNOSTI, BYL KONEČNĚ PŘEDVEDEN. JE TO SKUTEČNÝ ZÁZRAK!

NEJVĚTŠÍ ATRAKCE

Podobné akce jsou vždy atraktivní - člověk si zde může zadarmo zahrát novinkové hry. Ovšem vyskytly se tu věci, které překonaly dokonce i místní 50procentní slevu na pivo. Takovým magnetickým lákadlem se stala především stříbrná pyramida se čtyřmi obrazovkami po stranách, která byla velice bedlivě střežena šesticí nejlepších mužů losangeleského policejního sboru a před kterou byly snad vůbec největší fronty z celé výstavy. Ano, domníváte se správně, byla tam k vyzkoušení poslední verze hardwaru PlayStationu 2. Ona stále tajemná technologie se skrývala v útrobách pyramidy. Zájemci, včetně naší redakce, si zde mohli za asistence pracovníků Sony vyzkoušet speciální verzi *Gran Turisma* od Polyphony Digital. Bohužel jsme se však nedočkali žádných nových demo her. Proslýchá se, že tento stánek byl vybudován na žádost Kena Kutaragiho pouhé DVA dny před zahájením akce, a to z toho důvodu, aby Sony kontrovala události, jíž bylo ohlášení konzoly Dolphin od Nintenda. Ale ať už se v zákulisí odehrávalo cokoli, u stánku panovalo téměř hmatatelné vzrušení. Přestože lidé už v detailech viděli předvedenou záležitost

tures Of Tron Bonne (Capcom)
- *Madden NFL 2000, Tiger Woods PGA 2000, Knockout Kings 2000, Nascar 2000, NHL 2000, NBA Live 2000, Formula 1 2000* (EA Sports)
- *Sheep* (Empire)
- *Scrabble, Q*bert 3D, Missile Command, Worms Armageddon, Action Man, The Next Tetris, Pong, Cat Dog, Glover* (Hasbro)
- *Viper, Mission Impossible, Test Drive: Le Mans, Eagle One, V-Soccer* (Infogrames)
- *Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, Star Wars Episode 1: Racer, Indiana Jones and the Infernal Machine* (Lucas Arts)
- *Panzer General, Chessmaster Millenium, Rat Attack* (Mindscape)
- *NFL Blitz 2000, Ready 2 Rumble* (Midway)
- *Pac-Man World 20th Anniversary* (Namco)
- *Buddies, Motocross Madness* (Psygnosis)
- *KISS: Psycho Circus, Thrasher: Skate and Destroy, Darkstone, Spec Ops* (Take 2)
- *Danger Girl, Shao Lin, Bass Fishing Classic, Ultimate 8 Ball, Brunswick Circuit Pro Bowling, Rugrats 2* (THQ)
- *Blues Brothers 2000, Top Gun* (Titus)
- *Dead Or Alive 2, Monster Rancher 2* (Tecmo)

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Codemasters se vydávají směrem na západ dobýt nová území. Firma založila



pobočku na druhé straně Atlantiku, která má prosazovat nové tituly jako *Prince Nazeem* či *No Fear Mountain Biking*. Ve vydavatelském plánu figurují rovněž hry *Music* a *TOCA 2* - tedy tituly, které se ještě za velkou louži nepodívaly. Ostatně už teď



nás děsí, co ti Amíci v Music zplodí... Je to potvrzeno! Activision co nevidět vydá *Tenchu II*. To znamená, že se můžete těšit na další příval východní akce a samurajských příběhů... U Sony se tvrdě pracuje na *Wild ARMs: Second Ignition*, pokračování hry *Wild ARMs*. Podobně jako *FFVIII* se odchyluje od manga postaviček a dostává v grafickém slova smyslu více realismu... DragonStone Software pracuje na *Dragon's Lair 3D* pro PlayStation 2. Mělo by se to objevit někdy příští rok (nebo až ten další)... A na spadnutí je i uvedení *Nightmare Creatures 2* od Activision. Slibuje se hi-res grafika, plně trojrozměrný engine, další temný hororový příběh a přinejmenším 15 minut renderovaných filmových přestávek. Hlavně se nebát tmy...

Pssst!

Aneb: co se kde šustlo, kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

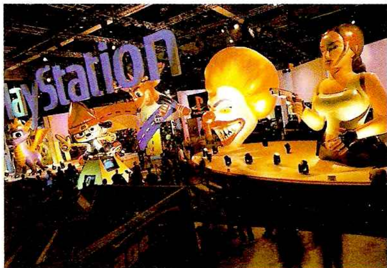
► Mindscape se zase chystá provětrat naše mozky hrou *Prince of Persia* ve verzi pro PlayStation. Je to slibné, zajímavé, ovšem ještě neznáme žádné bližší detaily... Namco má vydat *Pac-*



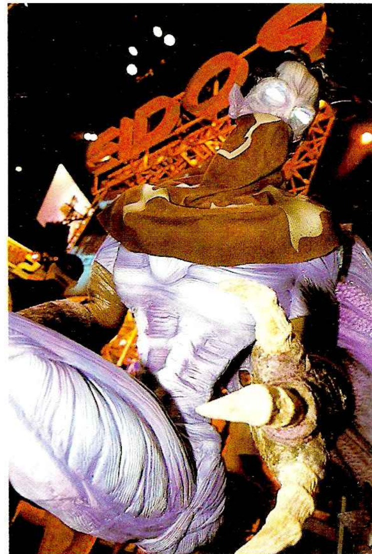
Man 20th Anniversary. I když název je poněkud neohrabaný, můžeme se těšit na tradičně jednoduché a patřičně zběsilé pobíhání a střílení v trojrozměrném světě. Ovšemže ve starém známém labyrintu... Na podzim vyjde ve Spojených státech u Working Designs *Detonator Gauntlet... Battle Arena Toshinden 4*, odehrávající se deset let po *Battle Arena 3*, se brzy představí našim japonským bratrancům, a to zásluhou firmy Takara. Hlavním hrdinou bude člověk jménem Wang, žák slavného Eiji z minulých her. Bojový systém byl prý naprosto zásadním způso-



bem překopán... MTV a THQ mají podepsat smlouvu o spolupráci na hrách založených na extrémních sportech. Najdete zde pochopitelně skateboarding i snowboarding, ale také motokros a bizarní, nepojmenované rodeo.







zleva doprava: Strašidelně impozantní prezentace Sony (viz pyramida PS 2), hráči se dychtivě vrhají po *Gran Turismu 2* a stále odkládaném hitu *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

v časopisech a na Internetu, působivost dem, jejich velice plynulý chod a nádherné fotorealistické barvy většinu návštěvníků totálně zaskočily. V podstatě učinily to, co má PlayStation 2 přímo v popisu práce: odhalily hráčům úplně nové a dosud nepoznané dimenze rozkoše.

NEJSMĚŠNĚJŠÍ STÁNEK

Hulvát, a v tomto kontextu ještě relativně velmi slušný, by řekl, že cena nepochybně náleží minimalistickému kruhu prázdnoty, jímž byl stánek firmy Sega. Ale dosti trapné bylo i Batmanovo auto parkující u stánku Ubi Softu. Firma EA se pro změnu pokoušela ohromit všechny přítomné svými sporty - do haly dokonce nechala instalovat wrestlingový ring v reálných rozměrech. No a také firma Eidos, ta byla se svými vyvolávačkami docela nejotravnější. Nicméně první místo musí získat Sony... příšerně nevkusné obří nafukovací postavy PaRappy, Crashe, Lary a ještě jednoho týpka z *Twisted Metal*. Jó, mít tak po ruce vzduchovku...

NEJVĚTŠÍ ZKLAMÁNÍ

Tento ročník byl rovněž rokem velkých zklamání, nedočkali jsme se totiž žádné z těchto her: *Tomb Raider 4*, *Colin McRae Rally 2*, *ISS Pro Evolution* a ještě mnoha jiných, rovněž toužebně očekávaných (*TR 4* byl však předveden několik dní po skončení E3 - red.). Na druhou stranu je možná dobře, že nás tvůrci ušetřili pohledu na takovou *Die Hard Trilogy 2*, kde zbývá ještě dodělat strašnou spoustu práce. Autora těchto řádků, fotbalového nadšence, každopádně notně zklamalo, ba přímo naštvalo, že si nemohl vyzkoušet hratelnou verzi *FIFA 2000*. Je více než zřejmé, že se na zmíněné produkty můžeme těšit na říjnové akci ECTS v Londýně. Všichni se asi nakonec shodneme, že největším zklamáním byl nedostatek nových informací a úplná absence nových dem na téma PlayStation 2. Objevily se zde však některé PC hry, jejichž konverze jsou pro druhou generaci PlayStation přislíbeny (např. *TrickStyle*, futuristický hoverboarderský titul od Acclaimu). Také je pravda, že nikdo ze Sony předem nesliboval, že by zde taková dema měla být předvedena. Ale stejně, doufali jsme v zázrak...

> PLAYSTATION 2 VZBUDIL NEJVĚTŠÍ ZÁJEM, PŘESTOŽE PŘEDVÁDĚL POUZE UŽ DŘÍVE VIDĚNÁ DEMA.

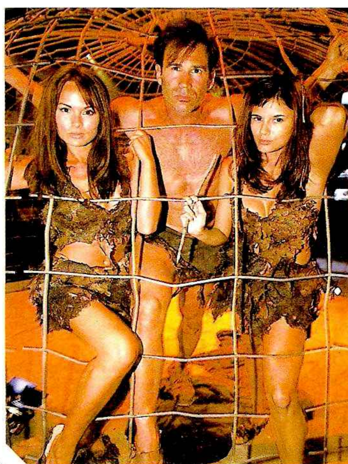
DALŠÍ (NEHERNÍ) NEJ...

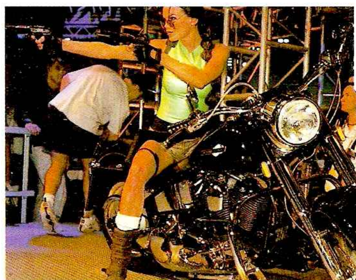
Pochopitelně kromě her poutaly největší pozornost večírky organizované jednotlivými firmami - Eidos, GTi, CTW i Hasbro rozdávaly občerstvení i pivo zdarma - zvláště při akci Eidosu se dá mluvit o více než štědré pohostinnosti (slibovaný koncert Davida Bowieho se však nakonec nekonal). Ovšem největší to bylo, jako obvykle, u Sony. Tato firma si totiž pronajala obrovské prostory patřící filmovým studiím Paramount, do nichž sezvala polovinu západní polokoule. Přišel tam samotný Ken Kuturagi, jenž zde už skoro rutinně předvedl několik demo ukázek PS 2 v akci, včetně nového videa *Silent Hill*. To však samozřejmě nebylo vše, pití a jídla zdarma tu bylo tolik, že se to nedalo zvládnout ani náhodou (i když jsme se o to pokusili) a pak přišlo noční vystoupení, které překvapivě obstaral slavný americký všeuměl Beck Hansen, jehož hodinu a půl dlouhý koncert roztančil většinu přítomných a vyvrcholil skvělou úpravou písně Electric Avenue od Eddyho Granta. Závidíte? Rozhodně máte co.

U STÁNKŮ NA LEVNOU KRÁSU...

Eidos tradičně zabodoval se svou strategií „Ještě jedna Lara." Doprovodné dívky téže firmy v nádherných plavkách byly také okouzlující.

Jinak bylo vše jako za stara: slečny hollywoodského typu s mohutně vyvinutým, dráždivou lykrou spoutaným prsním „svalstvem" a vystavující na odiv... logo firmy. Snad i proto celkem snadno získala první cenu společnost Fox - klec nazvaná Planeta opic měla totiž skutečně nápad. Chlápek s dé modé účesem a párek dost hloupě se tvářících brunetek, jejichž intimní části skrývaly pouze cáry kůže.





(nahoře) Planetu opic jsme si takhle nepředstavovali ani v nejdivočejších snech. (vlevo) Slaďoučká Lara Wellerová - nová tvář Lary Croftové. Po třech dnech dřiny na výstavě se úsměv z její tváře pomalu vytrácel.

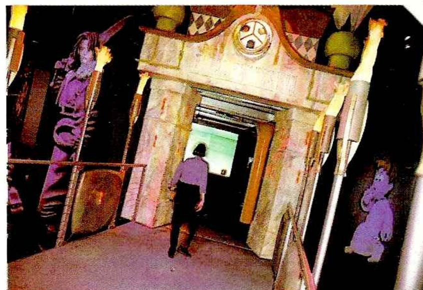
NEJVĚTŠÍ OHLÁŠKA

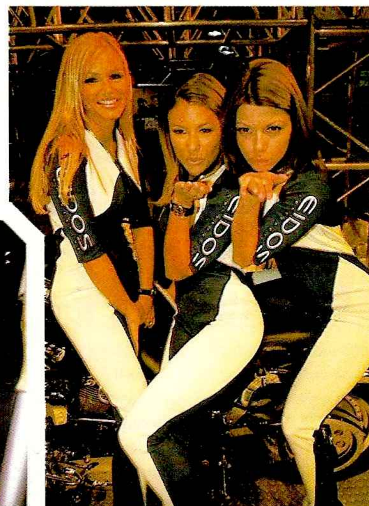
Stále ještě nepotvrzená zpráva, že PocketStation nebude vůbec distribuován v Americe, šokovala velice mnoho lidí (do Evropy se však naštěstí dostane letos na podzim). Mezitím v hájemství Nintenda bylo velice horko díky oficiálnímu oznámení nového projektu jménem Dolphin. Skutečnost: Nintendo tvrdí, že nová konzola bude hotová do jednoho roku. Skutečnost č. 2: Když Nintendo ohlásilo, že během roku uvede na trh N64, trvalo to nakonec celé dlouhé čtyři roky. Ale je zde ještě jedna zajímavost - Titus ohlásil, že koupí firmu Interplay. Tím jakoby řekli, že hry jako například *RC Stunt Copter* se napříště budou objevovat pod jejich vlajkou, stejně tak hry od Capcomu, jež jsou v současnosti vydávané v Evropě ještě pod značkou firmy Virgin. Dokonalý triumf? Ne tak docela. Eidos jim totiž vyfoukl práva na *Resident Evila 3* přímo před nosem.

NEJVĚTŠÍ PŘÁNÍ DO PŘÍŠTÍHO ROKU

E3 se bude samozřejmě konat i příští rok a má už dokonce i potvrzený termín. Lze si přát, aby se alespoň vyrovnala té vynikající letošní. Sice jsme se nedočkali úplně nejúchvatnějších překvapení, nicméně celkový pokrok v kvalitě vystavovaných produktů byl velmi značný. Ale co bychom si přáli opravdu nejvíc? Se zrakem toužebně upřeným k zářijové Tokyo Game Show, kam Sony přislíbila PlayStation 2, se tituly pro další konzolu věci velice těžko jmenují. Avšak dejme skromnost stranou: přáli bychom si třeba hry *Tomb Raider 5*, *VR FIFA 2001*, *Quake III Arena* - to vše pro PlayStation 2, preview filmu Tekken exkluzivně na našem CD, pečené holuby rovnou do úst a... no a třeba ještě něco, co by se mohlo jmenovat PlayStation 3... 

EIDOS VYFOUKL VYDAVATELSKÁ PRÁVA NA *RESIDENT EVIL 3* FIRMĚ TITUS ROVNOU PŘED NOSEM.





Ne všechno byla idylka. Mezi skvělými novinkami, sličnými dívkami a fantastickými stánky se tu pohybovalo 55 tisíc návštěvníků hledajících pivo zdarma...

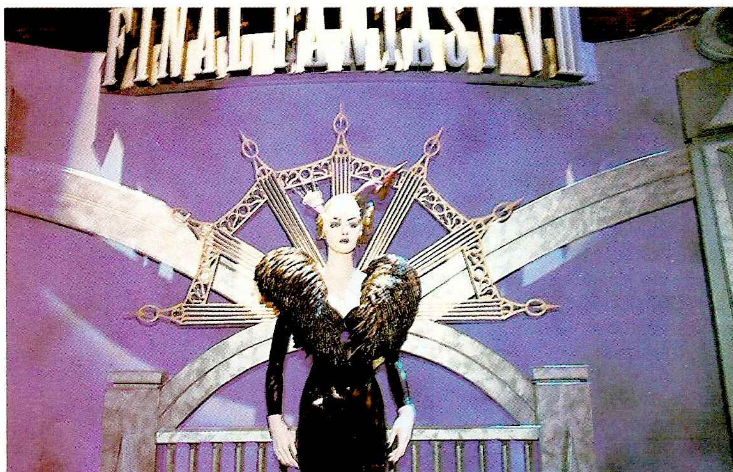
SONY V OBLACÍCH

SQUARE, NAMCO, PSYGNOSIS... SONY DRŽÍ V RUCE VŠECHNA ESA

Po nedávno vydané zprávě, že příští *Final Fantasy* už bude směřována na PlayStation 2, bylo konečně také potvrzeno, že Sony vydá PAL verzi *Final Fantasy VIII* v Evropě, měla by se tu objevit v listopadu. Současně bylo oznámeno, že Sony vydá v Evropě během příštího roku dalších šest titulů z dílny Square - nejpravděpodobněji se jeví: *Chocobo Racing* a *Saga Frontier 2*, přičemž bychom si ještě přáli *Ehrgeiz*, *Parasite Eve*, *Chocobo Dungeon* a *Xenogears*.

Na E3 Sony představila hry *Um Jammer Lammy*, *Gran Turismo 2*, *Syphon Filter* (již bylo ohlášeno i pokračování) a *Ape Escape*. Byl zde pochopitelně i Crash, přesněji řečeno *Crash Team Racing*, závodní arkáda s rozsáhlou podporou PocketStation. Na stánku bylo možné vidět i hry z dílen jiných společností: Namco se chlubilo kosmickou střílečkou *Star Ixiom*, plnou ozvuků klasik typu *Starblade* či *Galaxian*. Rovněž představilo hry *Dragon Valour*, *Ace Combat 3* a *Point Blank 2*.

V mnoha ohledech byla tato výstava příležitostí pro menší firmy vstoupit více do povědomí. Nás zaujal druhý díl *Spyra*, *Spyro The Dragon 2*. Malý dráček teď umí plavat, šplhat, vznášet se i sbírat různé předměty. Pak zde byla hra jménem *Space Debris*, efektní kosmická střílečka slibující velkou zábavu. No a také nás zaujala již dříve tušená skutečnost, že nové tituly od Psygnosis bude v budoucnu vydávat Sony. Ovšem i firma Psygnosis měla na výstavě samostatný stánek představující její poslední plody: *Wip3out*, *Rollcage Extreme*, *F1 '99* a *Colony Wars: Red Sun*. Za takovou řadu titulů by se nemusel stydět nikdo na světě. 



Takhle poutavě vypadá *FFVIII*. V Evropě se má objevit brzy a my vám přineseme demo!

PLAYSTATION A-Z

N jako... **NegCon.** Velice prazvláštní analogový joypad firmy Namco. Otáčí se uprostřed kolem podélné osy. Čím více jej 'ždímete', tím více dopravní prostředek, který ovládáte, bude zatáčet. Cílem bylo evidentně vytvořit podobný pocit jako při řízení pomocí pravého volantu. Pokud si na tento joypad zvyknete, začne vám velice dobře sloužit. Existuje řada NegCon-fanatiků, kteří na něj doposud přísahají, ale pravda je, že dnes existuje mnohem lepší zařízení ve formě Dual



Shock padu. Jmenuje se NegCon, protože v japonštině sloveso 'neg' znamená točit nebo zatáčet.

NTSC. Zkratka znamená National Television Standards Commitee. Je to norma přenosu televizního signálu, která se užívá ve Spojených státech i v Japonsku. Ve srovnání s normou PAL, užívanou zde v Evropě, je NTSC méně detailní, ale zato má rychlejší frekvenci obrazů. Proto některé přímé konverze japonských nebo amerických her do PALu mají po stranách tmavé pruhy a běhají pomalejší snímkovou rychlostí (přesně o 17,5 procent). Naštěstí existují způsoby jak těmto neblahým důsledkům normových předělávek předejít.

O jako... Operační systém. Operační systém vaší PlayStation má na starosti řízení celé show. Pokud jste si někdy říkali, co se asi děje po zapnutí PlayStation, kdy se objevují všechny ty černé a bílé obrazovky a loga Sony, pak vězte, že během té doby se musí nahrát operační systém konzoly z vestavěného chipu ROM.

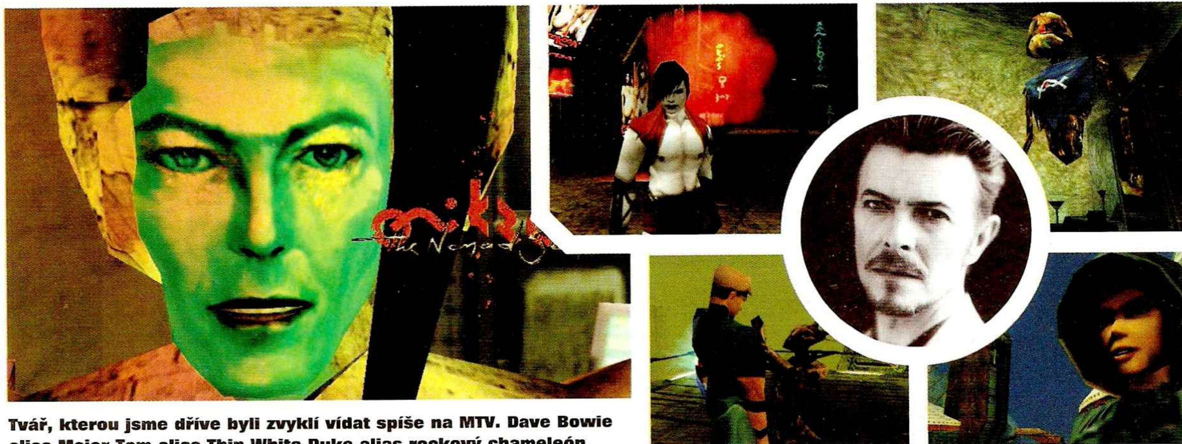


OMEGA BOOST
Relaxační záležitost, která z počátku dělá sice potíže, ale jakmile vám přejde do krve, stane se automatickou řežbou ve stylu *Tempest X*. Žádná jiná současná hra vás během deseti minut nedokáže naprosto vstřebat a zároveň vyplivnout podivným způsobem osvěženého a zdrceného ven do reality.

SMASH COURT 2
Pokud jde o souběžný chill-out dvou psaním znavených redaktorů, pětisetová bitva ve *Smash Courtu* Aničky Kurnikové ční vysoko nad ostatními možnostmi. Okamžitě začnou vzduchem létat nadávky, kletby a výkřiky nadšení. Jediné mínus spočívá v tom, že ostatní kolegové se jen těžko soustředí na práci ve stejné místnosti.

FINAL FANTASY VIII
První disk americké verze je v našem vlastnictví. Příběh je od začátku krásně vtahující, vše působí důvěrně známým dojmem, a přeci neodolatelně vyzívá k odhalování ještě nepoznaného.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Vtahující! Totální atmosféra v brilantní 3D adventuře.



Tvář, kterou jsme dříve byli zvyklí vídat spíše na MTV. Dave Bowie alias Major Tom alias Thin White Duke alias rockový chameleón.

MAJOR TOM V *OMIKRONU*

DAVID BOWIE NA SEZNAMU HOSTŮ FIRMY EIDOS



Na E3 byly zveřejněny další dvě zajímavé informace o hře *Omikron: The Nomad Soul*: jednak byl ukázán její naprosto fantastický grafický engine a jednak Eidos překvapil všechny přítomné oznámením účasti rockové legendy Davida Bowieho ve hře. I když zrovna nemusíte být fandové do novoromantismu, se jménem a tváří slavného Bowieho jste se už asi setkali. A ve hře ho uvidíte ještě jednou, jeho druhé já Boz, vůdce země Awakened, tu vystupuje v charismatické roli. Můžete tu sledovat Boze a jeho kapelu, jak hrají písně, napsané samozřejmě samotným Bowiem exkluzivně pro hru. Podrobnější informace o této strašidelné 3D adventuře od Eidosu na vás čekají v rubrice Primal Screen časopisu, který držíte v rukou.

Eidos dále na E3 předvedl dvě překvapení v podobě novinky *Fear Factor* a pokračování prověřeného hitu *Fihgting Force 2*. *Fear Factor* je akční adventura s kombinací prvků hry *Resident Evil* a filmu Blade Runner, která zajímavě slaďuje animaci, FMV a renderované postavy a vypráví příběh o třech žoldácích, kteří chtějí zachránit unesenou dceru vůdce hong-kongské Triády. Eidos slibuje vynikající hru.

Jednou z her, o které si PSM nemyslel, že zazáří, je pokračování *Fighting Force*. Hra, která se sice v Británii neujala, ale slavila úspěch jak ve Státech, tak v kontinentální Evropě, dostala nový herní engine, zápletku a působivé variace pohybů. *Fear Factor* a *Fighting Foorce 2* nás zahřejí v zimě.

Z různých důvodů je překvapující nízký profil velmi dobře vypadající akční hry ve třetí osobě jménem *Urban Chaos*. Na E3 ji zcela zastínila publicita *Omikronu*, *Fear Factor* a *Fighting Force 2*. Překvapení je to větší, když si uvědomíte, že dle předpokladů by se *Urban Chaos* měl na pultech prodejen objevit dříve než ostatní jmenované tituly. Nicméně o *Saboteura* - kung fu hru s velkým psem, jinak též adventuru představenou v PSM 14 - zájem byl solidní. Hra vypadala, díky šťavnatější grafice a vylepšenému bojovému systému, mnohem ostřeji než v předchozích verzích.

Více se dozvíte v příštím čísle.



JAK EIDOS K *EVILU* PŘIŠEL

OŽIVLÉ MRTVOLY SE NYNÍ PLÍŽÍ Z HROBŮ S NÁPISEM LARA CROFT

Ten den musel být pro majitele firem Virgin a Titus hrůzostrašným hororem. Eidos oznámil, že jim vyfoukl smlouvu na vydání hry *Resident Evil 3: Nemesis* v Evropě a Austrálii.

Smlouva, která značně ovlivní budoucnost her *Resident Evil*, NIKOLIV však ostatní produkce firmy Capcom, byla podepsána 13. května. V *Resident Evil 3* se opět objeví Jill Valentine, hvězda prvního dílu. Jill, která se octne v Raccoon City, musí znovu porazit celé legie odporných oblud. V útěku jí pomocnou ruku podá Carlos Oliviera, maník z Jižní Ameriky, a pak se spolu mohou vyhýbat přicházejícím útokům a s pomocí různých předmětů v prostředí se chránit před hordami zmrtvýchvstalých monster. Bližší informace příští měsíc.







„Uffff!!!!!" Prohlédněte si tyhle exkluzivní obrázky z *Rezident Evila 3*. Fantastické pozadí, nádherný design a fascinující temná atmosféra.

STROJ NA *QUAKE*

MEGALICENCE BOHATÝCH ACTIVISION



Přišli jsme, viděli jsme a padli jsme na ústa. Po měsících čekání mohl konečně PSM prověřit svou mušku ve hře *Quake II* od Activision - a byla to vynikající zábava!!! *Quake II* se ukázal jako klenot v koruně impozantní kolekce firmy Activision pro E3, která dále obsahovala bojovkovou novinku *Wu-Tang: Shaolin Style*, vylepšení staré dobré hry *Vigilante 8*, tentokrát s podtitulem *Second Offense*, a jednu hru o starých komiksových časech jménem *Marvel's X-Men.*

Quake II se pod rouškou přísně střeženého tajemství skrýval nekonečné měsíce, ovšem, jak je zcela zřejmé, dlouhý výrobní čas se tentokrát vyplatil. Nejen že je tato hra neuvěřitelně rychlá a dokonale plynulá, ale navíc i v režimu rozdělené obrazovky pro dva i pro čtyři (!) hráče funguje naprosto spolehlivě, což slibuje vynikající zážitky, kterými se doposud mohli kochat jen majitelé PC. Připravte se na sladkou vlnu štěstí, která vás zaplaví, až vám PSM exkluzivně přinese demo hry *Quake II* a budete si sami moci ověřit, o čem to celé je.

Oblíbení křiklouni redakce PSM, Wu-Tang Clan, tentokrát svou nevyčerpatelnou energii věnovali nikoli novému albu, ale vzájemné virtuální rvačce jménem *Wu-Tang: Shaolin Style*. Úderní rapující hrdinové RZA, Method Man a Dirty Ol' Bastard (plus dalších šest bouchačů) zde dostali polygonální šatstvo a vstupují do jedné z deseti 3D arén, kde předvedou na svých protivnících nehezké chvaty z rodiny kung-fu. Vypadá to jako aprílový šprým, ale ve skutečnosti to je svatá pravda.

Komplex řízení, střílení a uhýbání raketám, který je znám pod názvem *Vigilante 8*, se nyní vrací jako *Vigilante 8: Second Offense.* Bude mít nové zbraně, nová vozidla a nová prostředí. Navíc arény by měly být tentokrát plně zničitelné. Dále tu má být propracovanější a mnohem rozsáhlejší režim pro jednoho hráče. Toto pokračování, vytvořené firmou Luxoflox, navrch ještě slibuje vylepšenou grafiku s realistickými efekty (kouř, mlha, cákající voda... a dokonce fungující brzdová světla).

Po dosti odporném titulu *Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter* to vypadá, že muži, jež milují písmenko X, konečně dostanou hru, kterou si zaslouží. *Marvel's X-Men* bude první hra, která zavede komiksovou partičku X-Men do třetího rozměru a hnedle také předvede mamutí bitvu proti zlému Apocalypsovi a jeho četným poskokům. Seznámíte se tu s různě vybarvenými schopnostmi X-monster a budete mít skvělou příležitost nakopat jednoho přerostlého robota řádně do zadku.



Kromě toho mají Activision na rozpisu ještě 3D verzi hry *Space Invaders*, *Spider-Mana* a *Tony Hawk's Pro Skater* (a všechny kromě *X-Man* se plánují na podzimní vydání v USA). Rok 1999 bude pro Activision patrně zatím nevýznamnější. Připočtěte si k tomu ještě všechny hry se značkou *Star Wars* a výsledek je jasný.









Vigilante 8: Second Offense **- obrovský masakr aut,** ***Quake II*** **- legendární řežba a** ***Wu-Tang: Shaolin Style*** **- šance stát se starým špinavým bastardem. Co víc si může opravdový chlap přát?**

ĎÁBLŮV ADVOKÁT



NĚKOLIK ZÁKLADNÍCH HERNÍCH POJMŮ

Navodím čistě hypotetickou situaci. Přijdete domů řádně nadržení na několik nových her, které jste celé odpoledne (někdy i déle) sháněli. Dvě velké pecky, všude hojně recenzované a jedna taková zajímavá, o které se cosi psalo, ale žádné velké dílko. První dvě, z toho jedna filmová licence, jsou opravdu takové, jakými byly prohlašovány. Super grafika, parádní možnosti a spousta nových nebo za nové převlečených nápadů. Hůůů, to je jízda. Jenomže jednu i druhou po dvou „rozehrávacích" kolech odložíte, protože jste stále ještě zvědavi na další. Zapnete tu nenápadnou, co o ní vyprávěl kdosi kdesi, a po několika málo minutách, kdy se rozkoukáváte, hrajete potřetí, popáté a tak dále, stále dokola. Ač se to co do předvádění se před vámi svými možnostmi nedá srovnat s prvními dvěma kousky, hraje se vám to ne líp, ale tak nějak samo. Co se to stalo? No, nic moc hrozného, narazili jste na hru s DUCHEM.

Ducha může mít kdeco. Umělecké dílo, film, staré katakomby. Liší se to jenom obtížností definice toho kterého ducha. Bezesporu jeden z nejméně prozkoumaných je právě duch herní. Jak bychom si ho mohli jen tak pro sebe, pracovně, popsat? Ani po několikahodinových seancích plných duchaplných myšlenek se nedá s přesností určit, co to vlastně je. Myslím si, že duch hry je otisk nápadu, prapůvodní hříčky. Nakolik je tento otisk zřetelný ve finálním produktu, to už záleží na jeho realizaci tvůrci samotnými.

Nějaký příklad asi. Někteří jdou tvrdě za svým a z původního jednoduchého kolového systému hry si postupným přidáváním souvislostí vytvoří bezvadně fungující systém, který je poté co nejjednodušší formou tlumočen hráči. Tento systém je už sám o sobě od základů zábavný, k tomu mu dopomáhá nejenom bůh (ať už herní nebo ne), ale také INGREDIENCE, která systému dodává smysl a spojitost. V našem případě vezměme něco, co osloví každého z případných hráčů (velice emotivně průrazná ingredience) - lidskou příslušnost, pocit, že každý pokrok lidstva jako celku je tak trochu i váš pokrok. Civilizaci a vědomost o ní uvnitř v nás. Duch ve spojení s takto silnou ingrediencí porazí jakoukoliv proti stojící kombinaci dalších faktorů, včetně kupříkladu přehledného, naprosto adekvátního grafického „překladu pro hráče", kterému sice všichni bez výjimky rozumí, ale pro někoho je to „málo 3D a žádný filmečky...". O tom, že i přes takovou placatou grafiku celou noc nespali, taktně mlčí. Pokud jste to nepoznali, mluvím o jedné takové málo známé hře, jmenuje se CIVILIZATION.

Hra, která si i po projetí celým tím strojem distributorů, kteří se samozřejmě nesnaží hrám jako takovým vyloženě ubližovat, vždyť je živí, zanechá znatelnou stopu původního nápadu, z kterého vznikla, se tedy dá považovat za hru s duchem. Ale není to jen tak ledajaký duch, ba ani duch Prduch. Na tohohle mazáka je nutno se VYLADIT. Ke správnému vyladění slouží bokem nejenom ingredience, kterých může být u jednoho titulu více (úspěšnost závisí na tom, zda se zbytečně nepřekrývají), ale i VLASTNOSTI té které hry. Vlastnost hry je třeba grafika nebo zvuk. Vlastností je celá řada a dokonce se dle druhu hry dělí na několik zcela specifických větví. V adventuře asi není důležitý výběr aut, co? Souhrn vlastností a ingrediencí však ještě neznamená vítězství. Duch nejenom hry, nýbrž čehokoli je sice dosti nezlomný a dlouho se udrží na hladině, ovšem tuna balastu naházená na něj bez ladu a skladu ho stejně stáhne ke dnu. Zato když ten samý balast roztřídíte, nepotřebné vyházíte a zbytek srovnáte, aby nic nevyčuhovalo, můžete brázdit hladinu třeba dvěstědvacet, a nic se neděje. Z toho tedy vyplývá, že pro správné naladění (správné je takové, jakého si ani nevšimnete) je zapotřebí správně skloubených vlastností a ingrediencí. To je asi tak ta část, kterou už se většina firem naučila zvládat, a pokud ne, tak alespoň klame grafikou.

Ovšem jak by se vám líbilo, kdybyste si koupili mercedesa, který perfektně vypadá, má super zvuk motoru i všechny čtyři kola, ale když si sednete za volant, jsou tam řídítka a přehazovačka. To se vám to pojede. Stejně tak je tomu s OVLÁDÁNÍM. I sebelepší rychlovlak mířící si to do regálů prodejen a na obálky časopisů se může řídit hůř než trakař. To se potom díky exkluzivitě benevolentně přehlíží, že takový „samec" má tak špatné opratě. Ovládání je bezesporu nejdůležitějším faktorem v procesu ladění, tak důležitým, že se špatným je bezchybné vylazení na ducha hry nemožné. Ovládání je taktéž jednou z věcí, která prochází napříč celou hrou - od ducha přes ingredience až po poslední vlastnost.

Není však samonosné, bez přítomnosti něčeho, co můžete jeho prostřednictvím ovládat, se hroutí.

Tohle celé jsem původně psal jenom proto, abychom jim přestali skákat na špek. Spousta lidí, zvláště ti, co se k hrám dostali později, již naprosto nepřemýšlí nad otázkou, co je na té které hře vlastně baví. A když už se k tomu jednou dostanou, tak jedině v době, kdy už je hraní ani nebaví, protože je to pro ně bezDUCHÁ záležitost. Stejně jako za celý život u svýho stolu v hospodě nespatří jiný obraz než kýčovité slunečnice s jablkem, co visí nad výčepem, a tudíž obrazy stojí „za hovno a nemaj ducha". Neskákejme na špek těm, kteří si myslí, že hru lze uplácat jen tak z písku a nějakýho mazlavýho sajrajtu a nikdo to nepozná, protože to bude skvěle uplácaný a navoněný. Jinak se nám může stát, že ti, kteří tvoří hry, zůstanou nepochopeni.

Martin „Lachtan" Kalivoda

GALERIE TÝPKŮ

POSLEDNÍ DÍL NAŠEHO SERIÁLU O OBYVATELÍCH SVĚTA PLAYSTATION

ZASEKLÝ ČTENÁŘ

Na rozdíl od jiných týpků představených v této letité sérii, není tato postava ani tak groteskní, jako spíše roztomilá až lehce vyšinutá. Ve hře (či jinak) zaseknutý čtenář většinou do telefonu mluví tónem, jako kdyby na něj útočily zástupy ozbrojených ďáblů a každou chvíli se mu chystaly vysát mozek. A kam že telefonuje? Samozřejmě nám do redakce. Velice často.

Jméno: Pepíček
Věk: 8-80
Jak lze takového netvora spolehlivě identifikovat? Lze jej rozpoznat následným postupem, skládajícím se ze tří jednoduchých fází. Pochopitelně je na začátku drnčící telefon a nějaký nebožák, kdo jej v redakci zvedne...

FÁZE PRVNÍ: ÚVOD
Čtenář vyhrkne: „Dobrý den, ehm... vy děláte ten PlayStation?"
Bizarní naivita nás uvede rychle do střehu. Přirozeně se mu dostane kladné odpovědi.

FÁZE DRUHÁ: PREAMBULE
Zmateně začne: „...no, já totiž, jako, ehm... no víte, volám proto, že si jako kupuju ten váš časopis. A, ehm... taky mám doma teda PlayStation..." (jak neobvyklé u čtenáře PSM!). Jeho soustředěně artikulovaný projev poté pokračuje takto: „...ehm, ehm... vím, že máte toho teda hodně na práci s uzávěrkou a, ehm... nechci vás jako teda zdržovat, jenom jsem se chtěl jako zeptat, víte, ehm... jestli byste mi nemohli jako pomoct?"
Následuje naše opatrné: „No, ano..."

FÁZE TŘETÍ: ZVLÁŠTĚ VYPEČENÝ DOTAZ
Vypečený? Vyberte si jeden z následujících, určitě se trefíte:
1. „Jaká je vaše adresa?" (Je napsaná nad číslem, které právě vytočil, ale to nevadí.)
2. Zeptá se na telefonní číslo a pak si musí dojít pro tužku.
3. „Můžete mi pomoct s tím Metál geárem? A ještě prosím, kdy už bude Tekken čtyřka?"
4. Chce cheaty tři měsíce předtím, než hra vyjde v PALové verzi.
5. „Kolik lidí z redakce už dohrálo do konce Gran Turismo? Že je to skvělá zvodní hra, že jo!?"
6. A jedna klasická: „Dal jsem váš demo disk do svýho pécéčka a ono to nechodí. Co s tím?"

To je obvykle bod, kdy propadáme zoufalství, vypadneme do kapitána Morgana, baru, který je přímo v budově redakce, a dáme si dvojitého panáka absintu. Tento dekadentní nápoj údajně podporuje vývoj smyslu pro empatii...



Illustration: Made in Space (Jon Billington)

ZPÁTKY KE KOŘENŮM

GREMLINOVSKÁ KOLEKCE NA E3 VSADILA NA TRADIČNÍ JISTOTY



Co nabízela firma Gremlin na E3? Předně to byla auta, jmenovitě *Rallymasters - The Race of Champions.* Poté, co tuto britskou firmu koupili francouzští Infogames, budoucnost vypadala pro *Rallymasters* hodně nejistě. Vždyť Infogames mají své vynikající *V-Rally 2* v ohni a mnozí pochybovali, že by následně vypustili na trh úhlavního konkurenta. Přesto bylo potvrzeno, že hra by se měla koncem roku objevit na trhu a podle náznaků to vypadá na další zajímavou závodní hru. Bude mít licenci podniku Michelin Race of Champions, který se koná každého roku na Kanárských ostrovech, a najdete zde celkem 70 pilotů, 50 okruhů a 60 aut, všechno ve skvělém provedení. K tomu si ještě připočítejme arkádový režim ve čtyřech, obrovský režim Championship a nápaditý (a pro rallye značně extravagantní) design tratí obsahujících velké množství nadjezdů, tunelů a skoků. Jednoduše řečeno, *Rallymasters* bude hra, která má co nabídnout. Bude tam navíc bonusový režim Retro, který dá hře ještě dimenze historického simulátoru.

Gekido, trojrozměrný masakr podobný *Fighting Force*, také vypadal slibně. Úvodem byl příběh s podivnou zápletkou, ovšem esencí hry by měly být akce, pohyb a destrukce neboli svižná likvidace všeho, co vám bude stát v cestě. Hra vyjde na podzim, má mít čtyři hratelné postavy a spoustu nechutných lotrů, hodně cestiček, spoustu zbrojního arzenálu a rovněž obligatorní bosse.

Zajímavá byla i hra *Hogs of War.* Je to strategie a je akční. Navíc bude určena více hráčům - šest armád a každá chce urvat vítězství na svou stranu; základní idea: zničit všechny kolem. Dále 140 miliard náhodně generujících se arén, současně mohou hrát až čtyři hráči, spousta zbraní určené soubojům na život a na smrt a tak dále. Na trhu by se to mělo objevit koncem roku.

Naše oko spočinulo i na produktu jménem *European PGA Golf* - má vyjít na podzim, je zde velká databáze, hra má realistické ovládání, šest nových hřišť, komentují Peter Allis a Alex Hay. Dobrá zpráva pro golfaře...









Rolující bitka v *Gekido*, smykující kolesa v *Rallymasters* a... ehm... čuníci v uniformě. To je tradiční nabídka od Gremlinů.

VÝKOP DO NOVÉHO TISÍCILETÍ

VZRUŠUJÍCÍ ZPRÁVY O DVOU NOVÝCH HRÁCH *ISS* A JEŠTĚ NĚCO NAVÍC



Zatímco se Konami na E3 příliš nepochlubili s celou hromadou titulů, které mají být vydány v Evropě (přistupte blíže... *Vandal Hearts II*, *Suikoden II* a *Soul of the Samurai*), uvolil se vydavatel *Metal Gearu* k tajnému rozhovoru za zavřenými dveřmi s PSM o dvou zbrusu nových hrách značky *ISS* a nové varianty starého, ale stále žádaného mega-hitu *Track & Field*. Jak už bylo v minulém čísle řečeno, plánuje firma Konami vydání hry *Metal Gear Solid: VR Missions* i v Evropě. Více informací na toto téma si můžete přečíst v rubrice Primal Screen tohoto čísla.

Ještě přitažlivější informací bylo to, že společnost neplánuje jednu, ale hned dvě další hry *International Superstar Soccer*. *ISS Pro Evolution* bude updatovaná verze naprosto skvělého *ISS Pro'98* a bude vytvořená týmem, který pracoval na úplně původním *ISS* (s obvyklými změnami v názvech týmů a hráčů), a její vydání se plánuje na září až říjen. *ISS Pro Millennium* bude naopak úplně nový díl *ISS* a bude vytvořen týmem, který má na svědomí verzi hry *Nintendo 64*. Firma Konami slibuje velmi výrazné změny v hratelnosti a grafice. PSM přinese v příštím čísle, pokud to dobře dopadne, screenshoty z *ISS Pro Evolition* a bližší informace o obou hrách.

Kromě mužů s koženými míči se k návratu chystá i převážně lehkoatletický simulátor, který má na svědomí mnohé zničené joypady. Máme na mysli *International Track & Field 2000*. Po neslavné *Nagano Winter Olympics* Konami slibuje návrat k totální hratelnosti, o niž se postarají programátoři původního *Track & Field*. Náš tajný informátor tvrdil, že *Track & Field 2000* bude obsahovat neuvěřitelně hladkou grafiku s detailním motion-capturingem a že bude také kompatibilní s periferií PocketStation.





Firma Konami odhalila plány na dvě další hry ISS a závody rallye. Mňam.

Pokud tíhnete k motorismu, pak vás asi potěší, že velké K také tvrdě maká na rallye hře s provizorním názvem *Konami Rally*. Hra se pohybuje někde mezi tradičním arkádovým stylem Konami a rallye simulátorem. Bude obsahovat nejen plně nastavitelná auta s mnohými součástkami, ale také dostatek kopců a příkopů nato, abyste je měli kde zlikvidovat. Dema a další novinky jsou už na cestě k nám, a tudíž i k vám.



Platinum MENU

PLATINOVÁ NABÍDKA TENTOKRÁT OBSAHUJE PLNOU GARÁŽ ZÁBAVY PRO VŠECHNY KLUČIČÍ I HOLČIČÍ ZÁVODNÍKY. JAK S TÍM SOUVISÍ *FFVII*? HM, NIJAK...

GRAN TURISMO

Řekněme si to na rovinu. Už minulý měsíc jsme měli takové zvláštní svrbění na chodidlech a tušili jsme, že se něco zásadního stane. Tento měsíc se hra, která inspirovala poslední album Cardigans, objeví na pultech v novém, leskle stříbřitém obalu, který hlásá, že závodní superbomba je nyní k dostání za necelých devět set kaček. Je to asi poprvé, co se razantní slevy v rámci edice Platinum dočkala hra, která si stále udržovala vysoké pozice v prodejních žebříčcích i za plnou cenu. Doporučujeme vám skočit do obchodu a, za předpokladu, že jste jedním z mála, kteří ještě nevlastní kopii, rychle si k ní pomoct. Garantujeme vám, že závodění s širokou škálou voleb, skvělé replaye a neuvěřitelná flexibilita technických nastavení vás budou provázet dlouhé měsíce. Diskuse o tom, jestli není náhodou *Ridge Racer Type 4* v něčem lepší, které se někdy vedou, jsou z hlediska výkon/cena rozhodnuty.

Shrnutí: Závodnická nezbytnost
Verdikt PSM: 10/10

FINAL FANTASY VII

Erpégéčkový král snížil dávky a sestupuje mezi nižší cenové vrstvy. S více než 100 hodinami akce, úžasnou existenciální zápletkou, skvěle provedenými FMV sekvencemi a intuitivním bojovým systémem je titulem, který Japonci zbožňují dodnes. A stejně tak i zbytek světa. Spočítejte si tohle, 100 hodin na herních hodinách se rovná asi 60 až 70 hodinám skutečným, a to díky faktu, že budete umírat v momentech, kdy nelze ukládat, a budete muset celé pasáže opakovat. Takže pokud byste hru chtěli dokončit rychle, museli byste hrát každý večer nejméně měsíc, ale pro většinu lidí, kteří žijí aktivním společenským životem, to bude trvat nejméně tři měsíce, a to už určitě za těžce vydělaných 900 korun stojí. Pro nás v PSM tahle hra představuje začátek nové éry PlayStation. Titul, který definitivně prolomil nezájem dospělých.

Shrnutí: Staňte se osamoceným poutníkem.
Verdikt PSM: 10/10

COLIN MCRAE RALLY

Šetřili jste na *GT* a teď vám zbyla polovina v prasátku? Nezoufejte, v edici Platinum nyní totiž není pouze *Gran Turismo*, ale objevil se tu i jeho konkurent nejmocnější, blátem a špínou vonící *Colin McRae Rally*. Pokud chcete mít jenom dvě závodní hry, které představují to nejlepší a nejprověřenější virtuální řízení automobilu na PlayStation, pak to měly být právě tyto. Jsou vlastně něco jako Beatles a Rolling Stones v oboru benzínem poháněných videoher.

Mc Rae byl první skutečnou rallye závodní hrou na konzole. Můžete si na něm vyzkoušet autentické pocity při projíždění pravoúhlých zatáček stokilometrovou rychlostí, kochat se bořením kol do prašné silnice a předvádět další velmi divoké terénní kousky. Hra se vyznačuje rozličnými povrchy, velmi ostrou grafikou, zvukem pulzujícího motoru a dokonalým hlasem spolujezdce a navigátora, který vám celou dobu do ucha bude štěkat instrukce. Tím vším se neuvěřitelně přiblížila k realitě skutečných závodů. Je tu pro vás spousta a spousta skvělé zábavy.

Shrnutí: Brzda, smyk a naplno plyn.
Verdikt PSM: 9/10

Dan Mayers



1


2


3


Totální kvalita za babku: *Gran Turismo* [1], *Final Fantasy VII* [2] a *Colin McRae Rally*.

ODDWOLD BUDIŽ POCHVÁLEN

DRUHÁ GENERACE HER *ODDWORLD* MÍŘÍ NA PLAYSTATION 2



Pokud jste nabyli dojmu, že tvůrci Abeho dobrodružství (*Abe's Oddysee* a *Abe's Exoddus*) vytvořili své hry přesně podle svých představ, pak jste na krutém omylu. Během exkluzivního rozhovoru nám totiž Lorne Lanning a Sherry McKenna prozradili, že vlastně vůbec nebyli spokojeni a že pracují na dalších dvou titulech, jež by se snad mohly jejich snům o naprostém ponoření hráče do absolutně interaktivního herního světa alespoň přiblížit.

Podle nich byly dvě předchozí hry od *Oddworld* jen jakousi přípravkou, zkušební verzí velkého projektu budoucnosti. Nyní si tito dva lidé uvědomují, že díky technologii PlayStation 2 už budou schopni své představy zrealizovat. *Munch's Oddysee*, tak se jmenuje první hra pro PS 2, představuje oproti slavné *Abe's Oddysee* maximální kvalitativní skok. Už nikdy více ploché plošinovky - tentokrát nás čeká svět, jenž bude dokonale trojrozměrný ve své samotné podstatě.



Snad ještě více času než v případě předchozích dvou her strávíme interakcí s jednotlivými postavami. Byl rozšířen komunikační systém 'GameSpeak', takže nyní si skutečně a vydatně poklábosíte. Navíc komunikace bude ještě mnohem důležitější, zejména při řešení puzzlů, které jinak nebudete mít šanci rozlousknout. Obyvatelé *Oddworldu* se budou rodit, růst a stárnout před vašima očima. Budete mít příležitost se do nich zamilovat, udělat si mezi nimi kamarády, ale i oškubat své sousedy o poslední haléř... Vše je tu jen na vás.

Na produktu *Munch's Oddysee* tým pracuje již celé dva roky a odhaduje se, že další dva roky ještě vývoj potrvá.



Druhá hra, nazvaná *Hand of Odd*, je radikálním opuštěním formátu *Oddysee*. Namísto trojrozměrné adventury se hra pokouší nově definovat žánr strategie v reálném čase. Boj se tu odehrává mezi skupinou průmyslových koncernů a odborovými aktivisty. Můžete si vybrat: buď budete hrát v roli kmenového náčelníka Mudokonů, anebo v roli hlavouna glukkonské společnosti. V závislosti na této volbě budete buď trestat náhodné chodce, kteří jen smočí rty ve vzácné vodě vašeho božského jezera, nebo naopak budete zaměstnávat bioinženýry, aby tuto křišťálově průzračnou vodu znehodnotili toxickými chemikáliemi. A co takhle pěstovat stromy a chovat zvířata? Anebo ještě něco úplně jiného? Vše se odvíjí od hráčovy volby.

Ale ať už v této hře děláte cokoliv, pěstujete rostliny či chováte zvířata, bráníte či naopak utlačujete ostatní lidi, jedno je jisté: hra vás nikdy nezačne nudit, krajina je naprosto věrně zobrazená (je to skutečně jako na fotografii) a postavy působí úchvatným dojmem. Stejně jako v předchozím případě i na této hře tým pracuje už dva roky, není však vůbec jisté, kdy se objeví na pultech.

EXTÁZE

Nikdo nedokázal odolat. Mánie kolem nových Hvězdných válek popadla i jinak racionálně uvažující redaktory našeho časopisu. Nemůžeme se dočkat.

Mnoho atraktivních pokračování: *Resident Evil: Last Escape, Tekken Tag Tournament, Metal Gear Solid: Integral.* Vypadá to, že v příštím roce si na nedostatek potravy pro naše šedé miláčky stěžovat nebudeme.

Třikrát E neboli největší výstava na téma hry v celém známém vesmíru. Právě vstřebáváme dojmy ze spousty novinek, jež tam byly k vidění, a dáme vám o všem vědět v příštím čísle.

EXTÁZE
Propadáky a trefy do černého ze světa PlayStation
DEPKA

Párty firmy Eidos na E3. Celkem nepovedená akce postrádající jakýkoli šmrnc. Dobře jsme se najedli, jinak nic.

E3 jako celek. Slabomyslná prezentace herních produktů jako hlavní motiv většiny stánků. „Ne, nechci se nechat vyfotit s touhle prsatou slečnou! Opravdu ne, děkuji!"

Rainbow 6 od Take 2. Vývoj hry trvá dlouhá léta a nakonec se ukázalo, že zde jsou v jednom komandu jen tři postavy. Takže vlastně *Rainbow 3*.

Hry, které na E3 nebyly: *Tomb Raider 4, FIFA 2000, NHL 2000* a mnohé další, na které jsme se moc a moc těšili.

DEPKA

ICE, ICE, BABY

ELECTRONIC ARTS CHYSTAJÍ LEDOVOU BOUŘI



Electronic Arts se v LA představily s hezkou řádkou titulů. Nejzajímavější z nich byl neopchybně simulátor jízdy na sněhu s názvem *Sled Storm*. V zásadě to je vlastně závodní hra, můžete soutěžit ve standardních závodech nebo si to rozdat ve freestylových záležitostech. Některé z věcí, které je vám umožněno ve hře provádět, jsou skutečně úžasné, jako by přímo popíraly zemskou přitažlivost a předchozí, hlavně snowboardové hry, nemají v tomto ohledu šanci. *Sled Storm* je prostě šílenost nejvyšší.

Po vývoji trvajícím snad celé tisíciletí se má na playstationovém trhu objevit Bond, James Bond, a to ve hře *Tomorrow Never Dies*. Hra má hodně rozmanitých úrovních (například Bond na lyžích, v letadle nebo dokonce pěšky!), spoustu misí inspirovaných dějem filmu, prostě se máte na co těšit - tento titul se objeví na trhu v průběhu podzimu.

Z dalších pozoruhodných her jmenujme *Hot Wheels*. Bude to závodní hra inspirovaná velice populárními autíčky pro malé kluky i velké sběratele. Jinými slovy se připravte na burácení motorů po kuchyňském stole.

Rovněž jsme se podívali na pár posledních bojovek. Například *WCW Mayhem* - že by to byla wrestlingová hra, na kterou tak dlouho čekáme? A co takhle *Warpath: Jurassic Park*? Přezdívá se tomu *Tekken* s tyrannosaury, navíc má hra velmi cennou filmovou licenci, a tak jsme zvědavi, jak se vám bude zamlouvat boj proti prehistorickým příšerám. Z některých jde skutečně strach.

Firmu EA zná snad každý pro její sportovní hry, ostatně těch licencí je už bezpočet. V současné době tým pracuje na těchto titulech: *Formula 1 Championship, NHL 2000, NBA Live 2000, FA Premier League STARS, Football Manager 2000* a poslední přírůstek do již legendární řady - *FIFA 2000*. Co z toho EA ukázala? Téměř nic, budete si muset počkat na naši exkluzivní reportáž z ředitelství EA Sports ve Vancouveru, kterou vám přineseme snad už velice brzy.



Stánek EA v LA byl laděn do jurského stylu.

Semtex **HITPARÁDY**



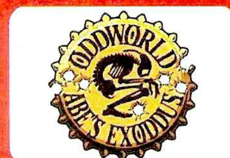
1 Metal Gear Solid
Konami

Nepochybně je to dosavadní král všech letošních playstationových titulů. Je nej, nej, nej i po půl roce od data vydání...



2 Ridge Racer Type 4
SCEE

Jízda jako umělecký zážitek, tak lze charakterizovat úspěšný čtvrtý díl série *Ridge*. Konkurence silných závodů je však blízko...



3 Abe's Exoddus
GT

Hra, která vysoce bodovala ve výroční anketě za rok 1998! Dodnes si s rozsáhlým logickým problémem Oddworldu láme hodně lidí hlavu...



4 Crash Bandicoot 3
SCEE

Oblíbená mezi dětmi i dospělými, velmi tuhá, pokud ji chcete dohrát úplně do konce. Někteří na ní zakysli dodnes a hlasovali pro...



5 Music
Codemasters

Neherní titul na pátém místě je milé překvapení. Latentní hudebníci a milovníci dance music jsou, jak vidno, poměrně silnou menšinou...

TOP 10 REDAKCE PSM

◀ 1-5

6. Warzone 2100 ....(Eidos)
7. Gex: Deep Cover Gecko ....(Eidos)
8. Tekken 3 ....(SCEE/Namco)
9. NFS: Road Challenge ....(Electronic Arts)
10. Civilisation II ....(Activision)

TOP 5 JAPONSKO



1. Ace Combat 3 ....(Namco)
2. Dance Dance Revolution ....(Konami)
3. BMAG Mix ....(Konami)
4. PachiSlo Aruze Kingdom ....(Aruze)
5. Segareijiri ....(Enix)

(5.června 1999 / zdroj: Weekly Famitsu)

TOP 5 USA



1. Ridge Racer Type 4 ....(Namco)
2. Syphon Filter ....(989 Studios)
3. NFS: Stakes ....(Electronic Arts)
4. Street Fighter Alpha 3 ....(Capcom)
5. Triple Play 2000 ....(Electronic Arts)

(květen '99 / zdroj: TRSTS/NPD)

TOP 5 UK



1. Gran Turismo Platinum ....(SCEE)
3. Final Fantasy VII Platinum ......(Square)
2. Grand Theft Auto Platinum ......(Take 2)
4. Brian Lara Cricket ....(Codemasters)
5. GTA: London 1969 ....(Take 2)

(19.června 1999 / zdroj: Charttrack)

MGS se už třetí měsíc za sebou drží na nejvyšších příčkách našeho nově zavedeného žebříčku a i zbytek Top 10 obývají převážně spíše „věčně zelené" tituly než žhavé novoty. To ale není vaše vina. Odkládáním všech významných hitů (*Legacy of Kain: Soul Reaver*, *Driver*, *Silent Hill* atd.) vzniklo na trhu dobrých titulů menší vakuum a není divu, že hráči unikají k prověřeným kvalitám nedávné minulosti.

V prodejních hitparádách tří hlavních trhů to vypadá trochu jinak. V Británii jdou mimořádně silně na odbyt budgetové hry, ale kdo by se divil, když jsou to skvosty nejvyšší kategorie. Američané jsou vedle dvou závodních es omámeni vlastní střílečkou jménem *Syphon Filter*. A raketový nástup *Ace Combat 3* v Japonsku ještě zvyšuje hitový potenciál této namcovské novinky.

Výherci plata semtexu: Perta Zelínková, Kyjov; Patrik Mayrudis, Beroun; Petr Unzeitig, Mladěsovice

PSM DOPORUČUJE

STAR WARS (PSM 15 - 9/10)



V LucasArts zplodili adventuru plnou krásně fosforeskujících bitev, laserových exhibicí a mimozemšťanů vypadajících jako tapíři. Podle téhle hry byl prý natočen jakýsi obskurní film, nebo co.

CROC 2 (PSM 15 - 7/10)



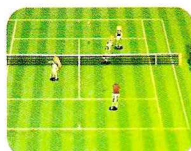
Chlupaté kuličky s velkýma očima upírají svou naději k vámi ovládanému minikrokodýlovi. Už nemohou dále snášet všechna příkoří, jež jim způsobují zlé iluminující krychličky.

NFS: R. CHALLENGE (PSM 15 - 8/10)



Velká zábava! K dispozici vám budou do pastelových barev laděné krajiny, cesty vedoucí klidnými viskami Evropy, nejluxusnější vozy světa a dokonce policejní plechovky s nevkusně blikajícími majáky.

AK'S S.C. TENNIS (PSM 15 - 8/10)



Mimořádný herní cit partičky programujících mystiků z firmy Namco se přelévá do simulátoru tenisu. Navíc své jméno hře propůjčila ta rozmazleně působící sexbomba.

THEME PARK WORLD

První podnikatelský simulátor PlayStationu Theme Park se vrací a slibuje radikální přehodnocení pohledu na byznys horských drah a lunaparků. Otázky kladl Dan Meyers.

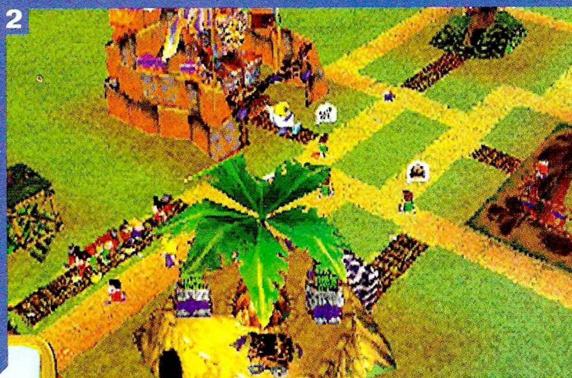
Někdy v dřevních dobách tohoto proslulého spisu, když PSM hovořil ještě pouze anglicky, popsal příslušný recenzent podnikatelský simulátor *Theme Park* jako „počítačovou hru, ve které stavíte atrakce, kadibudky, bufety a krámy se suvenýry". Což sice není kritika z nejvýmluvnějších, nicméně byla dosti přesná. Horské dráhy a další masochistické atrakce rostly do impozantních rozměrů, dodávky hamburgerů nestačily břichatým návštěvníkům a veřejné záchodky se stávaly pomalu, ale jistě nejdůležitější stavbou komplexu.

Vedlejším účinkem v procesu devastace turistova žaludku bylo to, že hráč byl nenápadně zasvěcen do základních pravidel podnikání a ekonomiky - šlo tu především o zásobování, poptávku a jak vydělat hromady peněz. Až tak důkladně, že skoro každý, kdo se ke hře usadil a strávil několik měsíců ve světě *Theme Parku*, mohl zkusit byznysmenské štěstí i v reálném světě s menšími obavami než průměrný občan. Problém byl v tom, že pokud jste se chtěli dostat až tak daleko, museli jste být připraveni na totální dřinu srovnatelnou jen s kombinací studia vysokoškolské ekonomiky a práce nočního hlídače na dvojnásobný úvazek současně.

Od té doby uběhly čtyři roky a po transferu idey *Theme Park* do hry *Theme Hospital* oznamuje firma Bullfrog připravenost na otevření další kapitoly svých strategických aktivit s *Theme Park World*. PSM si zašel na kus řeči k producentovi této hry Simonu Harrisovi. ►

SEZNAMTE SE | THEME PARK W.











[1-3] Zatím to vypadá, že nápad *Theme Parku* byl doveden do dokonalosti. [4] Ne každému trojitý vrut v kombinaci s dvojnou smyčkou na dráze zvané Apokalypsa svědčí.

▸ **Theme Pakr World, o čem je tato hra?**

Theme Park World je jedinečnou příležitostí vytvořit si ten nejlepší vlastní zábavný park, jaký si jen můžete přestavit. Pak se tam můžete vydat a vyzkoušet si ho na vlastní kůži. Až se dostanete přes úvodní vzrušení, můžete se soustředit na chod parku a jeho vylepšování v osmi úrovních a na čtyřech samostatných polích s cílem zvládnout všechny problémy, které by se zde mohly vyskytnout jak mezi návštěvníky, tak mezi zaměstnanci, a získat tolik ocenění Golden Ticket, kolik jen zvládnete.

Jaká zlepšení tu oproti předchozí playstationové verzi najdeme?

Jsou to naprosto nesrovnatelné věci! Začněme třeba s rozhraním. Původní *Theme Park* pouze kopíroval ovládací systém verze pro PC s myší ovládaným kurzorem a několika málo zkratkami přes tlačítka. V *Theme Park World* jsme všechny myšlenky na napodobování PC systému zavrhli a zaměřili se na to, co bude hráč během hry potřebovat. A podle toho jsme vytvořili systém, který je, alespoň doufám, pro hru tohoto žánru nejpřirozenější.

Nejvýraznější zdokonalení je ve vizuální kvalitě hry. *Theme Park* užíval izometrický pohled a grafiku spritů. V *Theme Park World* existuje dokonalý 3D svět s proměnlivou kamerou, která se může otáčet o plných 360 stupňů. Můžete se také přepnout do perspektivy první osoby, kde se na park díváte prostřednictvím 'přenosné kamery' a můžete se různě potulovat a vyzkoušet si jakoukoli atrakci. Hra na PlayStationu chodí výhradně v režimu hi-res, což nám pochopitelně umožnilo dosáhnout mnohem větší míry detailu.

Co se hratelnosti týče, stál před námi velice obtížný úkol. Původní *Theme Park* byl složitým simulátorem managementu, který se snažil toto zprostředkovat co možná nejzábavnější formou. Nechtěli jsme ztratit ani jednu z těchto vlastností, ale zároveň jsme chtěli, aby byla jednodušší na seznámení a ještě zábavnější. Zavrhli jsme některé nudné aspekty, jako jsou obchody na burze a potřeba objednávat zásoby pro vaše obchody. Dospěli jsme k názoru, že tyto speciální aspekty hry jsou příliš zbytečně komplikované a zároveň odvádí hráče od problematiky samotného designu a budování parku.

Vysvětlete nám ovládací systém. Jak bude pracovat s D-padem, analogickým padem nebo myší?

Myšlenku kurzorového systému jsme zavrhli a vrátili se k základní otázce, co bude chtít při hraní hry hráč dělat. Systém, který jsme vymysleli, se točí kolem toho, čemu říkáme 'Gizmo'. Vypadá to trochu jako mobilní telefon a nachází se v rohu obrazovky celou dobu, co hru hrajete.

Gizmo má čtyři tlačítka, která jsou uspořádána stejně jako tlačítka na ovladači PlayStation, takže ať zmáčknete kterékoliv tlačítko, podle jeho obrazu na obrazovce uvidíte, co se bude dít. Tato tlačítka reagují na souvislosti hry a jejich funkce se budou měnit podle toho, co děláte nebo jste udělali už dříve. Když se kupříkladu rozhodnete, že si chcete koupit cestu, zmáčknete tlačítko, které otevře nákupní obrazovku. Objeví se seznam všeho, co si můžete koupit. Tlačítka na Gizmu vám pak nabídnou ikony pro přijetí a zrušení, z čehož vyplývá, že můžete všechno zrušit a vrátit se do hry nebo zmáčknout přijmout a koupit si věc, která je momentálně označena.



Ještě navíc tu máme poradce, který vás informuje o tom, co se ve hře právě děje. Může se také změnit na konzultanta - takže se nikdy nemusíte dívat do manuálu. Pomocí D-padu nebo analogického padu můžete park přetáčet a nebo volit obrazovky s informacemi.

Může vůbec strategický simulátor podnikání soutěžit s bezprostředním





[1-2] Nový ovládací systém byl speciálně vyvinut pro tuto hru. Mělo by s ním jít vše o poznání jednodušeji než v původní hře.





(1-3) Možnosti vytváření zábavných atrakcí jsou téměř nekonečné. A není to ani těžké! (4) Wet'n'Wild, jedna z nejoblíbenějších vodních drah.

vzrušením, které nabízí závodní hry nebo bojovky?

Já si opravdu myslím, že tahle ano. *Theme Park World* funguje na dvou úrovních. V první úrovni můžete prostě vystřihnou několik atrakcí, pak se přepnout do perspektivy první osoby a projet se po nich (až si koupíte potřebnou přenosnou kameru). Můžete dělat všechno, od skákání po dinosaurovi po ježdění na tobogánu. Můžete se tím několik minut bavit, takže dostanete svůj díl zábavnosti, která je právě tím, co hrám tohoto žánru většinou chybí.

V druhé úrovni je to manažerská hra. Tady budete muset přemýšlet o plánování výstavby vašeho parku, hospodařit s penězi a tvrdě pracovat, abyste dosáhli úspěchu. A protože je tu osm samostatných parků, každý z nich má vlastní síť cest a atrakcí, je toho spousta, co musíte projít a vidět.

Závodní hry a bojovky také uspokojují spíše mužskou část hráčů. Původní *Theme Park* si koupila i spousta žen, které sice možná PlayStation nemají, ale jejich přítel ano, a tak si občas zahrály něco pro ně více uspokojujícího. Není to žádný adrenalinový příboj, který zažíváte při *Tekkenu* nebo *Gran Turismu*, ale má to velký rozsah a hloubku.

Je ve hře něco naprosto nového?

Pokud to srovnáváte s *Theme Parkem 1*, pak je nové skoro všechno, ale pokud máte na mysli novinky v rámci celého světa playstationových her, tak bych zmínil především dvojí úroveň hratelnosti. Už při jednom z prvních testování se objevili lidé, kteří ke hře přistupovali dvěma naprosto odlišnými způsoby. Někteří lidé k ní přistupují spořádaně, plánují do budoucnosti a jsou opatrní na své peníze. Jiní jsou bezstarostní, prostě postaví pár horských drah a pak si užívají atrakce parku a nestarají se, jestli park vynáší nebo ne. Je to trochu jako test osobnosti.

Co bude nutit lidi, aby si vaší hru nejen zahráli, ale u ní i dlouho vydrželi?

Příslib (a vznik) nových možností. Když začnete hrát, máte k dispozici jen jeden park, ale okamžitě vidíte dva mosty na další ostrovy. Když si s parkem hrajete, dostáváte jako odměnu za různé věci, jako je 1 000. návštěvník nebo za to, že si vybudujete systém na likvidaci odpadu, ceny zvané Golden Ticket. Ty můžete použít jednak na nákup nových věcí, jako je vytoužená přenosná kamera, a speciálních akcí, jako jsou například karnevalové průvody, a jednak s nimi můžete otvírat mosty, a postoupit tak do nových parků. Než si prohlédnete všech osm parků, koupíte všechny speciální pomůcky, shlédnete všechna speciální představení a najdete všechny mini-hry, strávíte u hry dlouhé měsíce. Stejně jako v původním *Theme Parku* i tady cítíte, že byste svůj tobogán nebo horskou dráhu mohli mít ještě trochu víc vzrušující, a svůj park o to lepší.

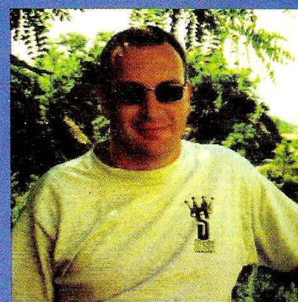
Jaké jsou tu mini-hry?

Objeví se tu mini-hry, které hrají důležitou roli při postupu ve hře. Nechci teď prozradit žádné další detaily. Ale můžu slíbit podporu pro PocketStation.

Existuje nějaké tajemství, o kterém ještě nikdo neví?

Hmmm. No dobře, v jedné z mini-her budete moci jezdit po trasách motokár.





Jméno
Simon Harris

Společnost
Bullfrog

Zaměstnání
producent

Popis práce
„Nikdo pořádně neví, co producent opravdu dělá... Ale vážně, jsem odpovědný za zpracování a fungování projektu *Theme Park* pro domácí konzoly v rámci Bullfrogu. Jelikož byl *Theme Park World* zpočátku produktem jen pro PC, vyžaduje to spoustu programátorské práce navíc. Navíc se starám o komerční usměrňování projektu a propagaci hry at už interně, nebo externě. Mám ještě pomocného producenta Andyho Nuttalla, který mi asistuje. Andy má na starost každodenní komunikaci s týmem a nese odpovědnost za takové věci, jako je lokalizace a webová stránka."

Historie v oblasti her
„K produktům mé minulosti patří *Megerace*, *Dragon Lore* a *Commander Blood* pro PC a *Supersonic Racers* pro PlayStation. Na triku mám dokonce i pár výukových programů s názvem *Teddy*."

Vlivy na *Theme Park World*
„Především původní hry *Theme Park* a *Theme Hospital*. Na playstationovém trhu v Evropě nenajdete nic podobného. Nicméně v Japonsku je tento žánr hodně rozšířený. Odsud čerpáme z tak vynikajících titulů, jako je *Convenience Store Simulator 2* a *Let's Make a School*."

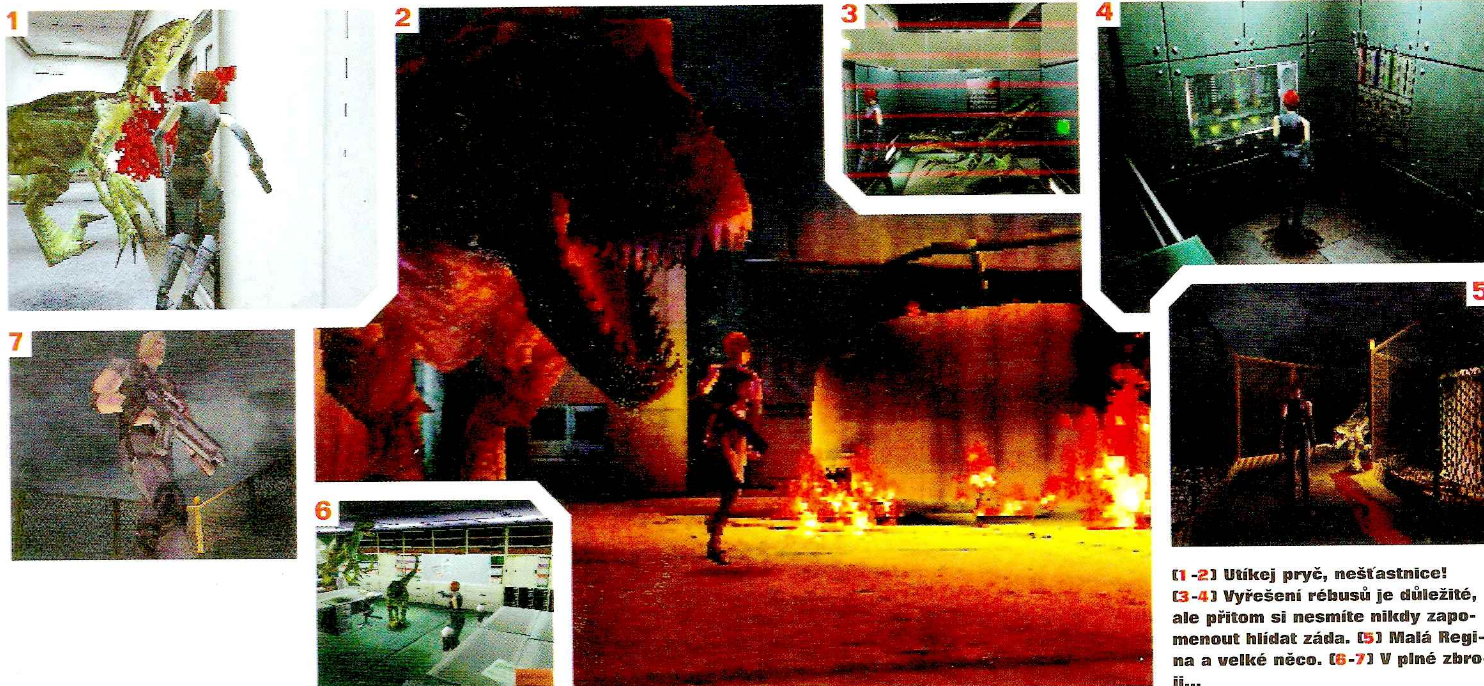
Vaše oblíbená hra
„Mojí oblíbenou playstationovou hrou musí být nutně *Final Fantasy Tactics*. Hrál jsem ji několik měsíců. Škoda, že Square neměl dosud odvahu ji vydat i v Evropě."



Několik dětí, které se kupodivu rozhodly navštívit vaše výtvory. Moc se jim ale nechce...

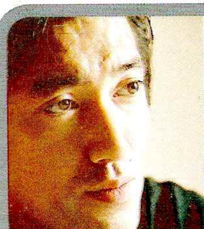
DINO CRISIS

Prehistoričtí masožravci zuří na tropickém ostrově. Už zase.



[1 -2] Utíkej pryč, nešťastnice! [3-4] Vyřešení rébusů je důležité, ale přitom si nesmíte nikdy zapomenout hlídat záda. [5] Malá Regina a velké něco. [6-7] V plné zbroji...

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Capcom
Výrobce: Capcom
Datum vydání: zima 1999



PROFIL

Shinji Mikami

■ **Popis práce:** producent

■ **Historie v oblasti her:** „V roce 1990 jsem ve věku 24 let nastoupil u Capcomu, kde jsem šest let pracoval jako plánovač a pak jsem se stal producentem. Nejprve jsem pracoval na *Aladdinovi* a později jsem se stal producentem série *Resident Evil*."

■ **Vlivy na tuto hru:** „Na *Dino Crisis* měly velký vliv filmy jako Jurský park a také ostatní playstationové adventury - hlavně *Resident Evil*.

■ **Oblíbená hra:** Asi *Metal Gear Solid*.

Mikami photo: Hiroki Izumi

Za normálních okolností na slovo skoupý hráčský guru Shinji Mikami u příležitosti svého posledního veledíla větami rozhodně nešetří. Hned po „Vítám vás zde," zaníceně pokračuje popisem, „tropický ostrov ovládnou hordy dravých dinosaurů, všechna čest dílu Michaela Crichtona..." Brzy ho přerušujeme prvním dotazem.

Řekněte 100 slovy, o čem vlastně celá *Dino Crisis* je?
Naše hrdinka Regina je členkou speciálního komanda. Má rozkaz prozkoumat tajné laboratoře na ostrově Ibis, jež patřily jakémusi napůl geniálnímu a napůl šílenému vědci, profesoru Kirkovi. Kirk pracoval na formulaci principů čisté energie. Výsledkem jeho výzkumu byl objev revolučního zdroje energie, který však jeho vláda nedávno přestala financovat. Problém je v tom, že Kirk zjistil, že tento zdroj dokáže regenerovat organismy, které vyhynuly před milióny lety, v důsledku čehož je ostrov Ibis rychle zamořen tyrannosaury a podobnou havětí. Vaším úkolem je zjistit, co se stalo s Kirkem a jeho daty a jak došlo k tomu, že ostrov ovládli dinosauři.

Proč jste jako hlavní postavu zvolili ženu?
Regina je členkou výzvědné jednotky speciálních sil. Rozhodli jsme se pro ženu, aby image hry byla více sexy, a vytvořili tak kontrast s vážně nebezpečnými situacemi, které v ní velmi často vznikají.

Hra vypadá skvěle graficky. Kolik času jste na tomto projektu strávili a kolik lidí na něm pracovalo?
Na projektu *Dino Crisis* se už pracuje skoro dva a půl roku. A dosud se na něm podílelo asi 35 lidí.

Myslíte si, že *Dino Crisis* budou





[1] Zdánlivé bezpečí. [2] Nová stomatologická procedura.









[1-4] Neustále jste na útěku před krvelačnými veleještěry. Díky bohu - nejste v tom sami.

chtít hrát i lidé, kterým se nelíbil *Resident Evil*?
Jistěže se nesnažíme zaměřit se pouze na fanoušky *Resident Evila*, ale také na ty, které baví třeba dinosauři. I takových se dost najde. Především je to však skvělá hra. A kdo by si skvělou hru nechtěl zahrát?

Které filmy *Dino Crisis* ovlivnily a jakého dojmu jste chtěli dosáhnout?
Hru ovlivnily především filmy Jurský park a Ztracený svět. Způsob, jakým ztvárnili pohyby a detaily dinosaurů, jsme chtěli zobrazit i v naší videohře.

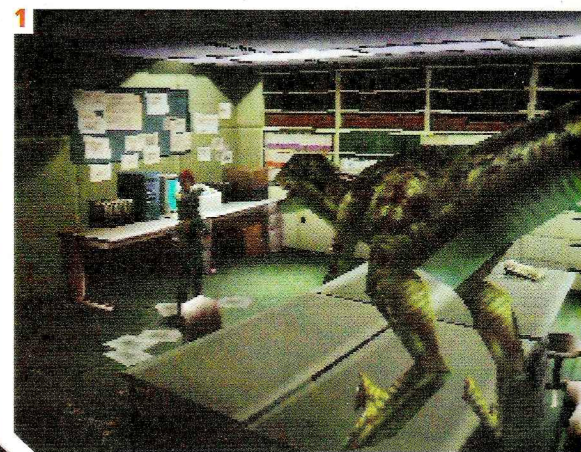
Jak se vám podařilo, že dinosauři vypadají tak realisticky?
Studovali jsme pozorně tvary různých druhů dinosaurů, které se objevují ve hře, a snažili jsme se je vytvarovat co nejpřesněji podle nejnovějších paleontologických poznatků. Abychom dosáhli co možná největší autenticity animace, zkoumali jsme pozorně jak jejich kůži, tak i teorie o způsobu, jakým se mohli pohybovat. Studovali jsme též několik druhů živočichů, které přežily do dneška a jsou s dinosaury vzdáleně příbuzné nebo se podobně pohybují - ptáky, psy a krokodýly.

Jak se budou jednotliví dinosauři lišit a kolik druhů jich vlastně ve hře bude?
Je samozřejmé, že toho chceme do hry dát co nejvíce. Zatím v tomto stádiu je však ve hře pět různých druhů dinosaurů. Někteří jsou velice rychlí a agresivní jako například velociraptoři, jiní jsou sice méně pohybliví, ale vetší v rozměrech i síle.

Odkud jste vzali zvuky dinosaurů?
Vydali jsme se prostě do přírody a pořídili spoustu vzorků, vytvořili jsme si tak velmi rozsáhlý materiál, se kterým se dalo dál pracovat. Většina zvuků vznikla jako kombinace spousty rozmanitých zvířat ať už žijících volně nebo v zajetí.

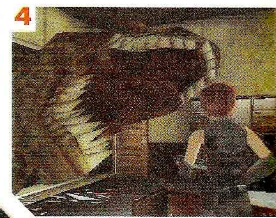
Na který aspekt hry *Dino Crisis* jste zvlášť hrdý?
Myslím, že věc, na kterou jsem obzvlášť pyšný a k níž se také lidé nejčastěji vyjadřují, je kvalita animací dinosaurů. Jinými slovy způsob, jakým jsme vytvořili, co se formy týče, všechny ty detailní textury v pohybu. To je velice přesvědčivé. Jsou to skutečně živá stvoření.

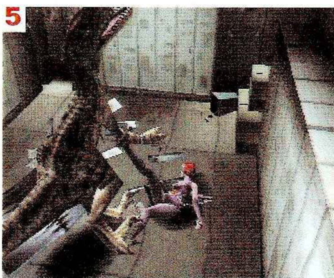
Plánujete pokračování? Jak se případně bude od *Dino Crisis* lišit?
Ha! Hra ještě nevyšla, a vy už chcete vědět, jestli bude pokračování? Jasně, při nynější- ▶

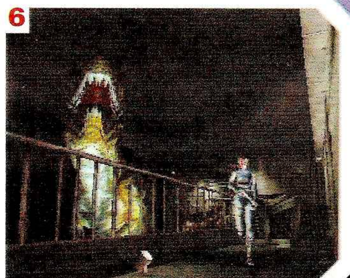








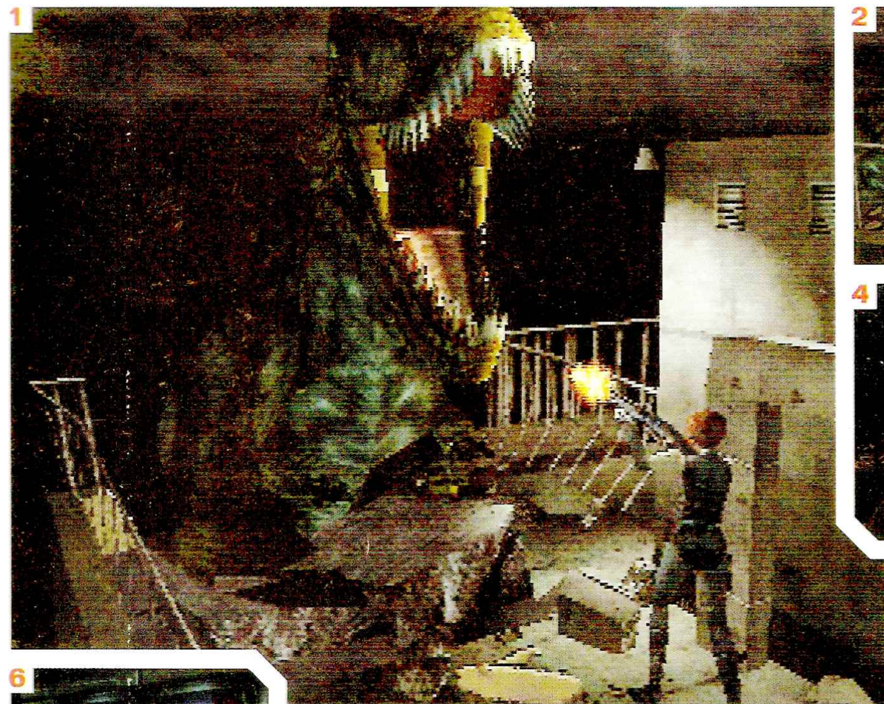






[1-3] Učebnicová scéna dinosauřího thrilleru: velociraptoři se srocují kolem oběti a jejich zuřivost stále narůstá. Nakonec jsou schopni sežrat i nábytek. [4] Tohle rozhodně není jen neškodné zívnutí. [5-6] Roztomilá zvířátka, není-liž pravda.

DINO CRISIS

















[1] Střílej Regino! I když to není moc platné... [2-5] Kam se podíváte, vidíte dinosaura. [6] Tohle je asi tem tajemný doktor Kirk? [7] Sexy element hry *Dino Crisis* v plné kráse. [8] Tahle zdechlina odhalí jedno z mnohých tajemství hry.

▶ ším technologickém vývoji v oblasti videoherních systémů se zdá, že pokračování není špatný nápad. Momentálně se ale nic takového neplánuje.

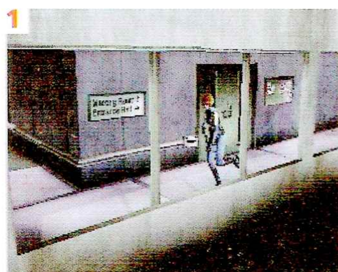
Dosáhla hra *Dino Crisis* technických hranic PlayStation?
My si myslíme, že se *Dino Crisis* určitě může chlubit tím, že z PlayStation ždíme skoro veškerý výkon. Tak daleko se moc jiných her nedostalo. Na druhou stranu naše oddělení pro výzkum a vývoj tvrdí, že co se hardwaru týče, neexistují momentálně žádné hranice, že všechno závisí na softwaru. Čím vynalézavější budeme při sestavování efektivních kódů, tím snadněji se s nimi hardware vypořádá, a hranice se tak budou neustále posouvat dál a dál.

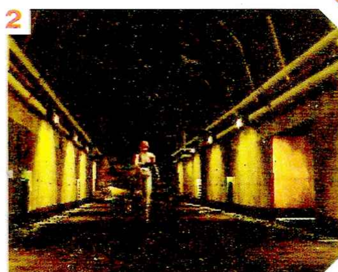
Museli jste se mírnit při zobrazení násilí, abyste pro *Dino Crisis* získali nižší věkové omezení?
Hmmm, jistě je dobré snažit se, aby si hra získala co možná nejširší publikum. Pokud máte na mysli, zda jsme z tohoto důvodu omezili krvavé scény, pak odpověď zní ano. Přesně to jsme udělali. Ale v žádném případě to *Dino Crisis* neubírá na hratelnosti nebo napínavosti...

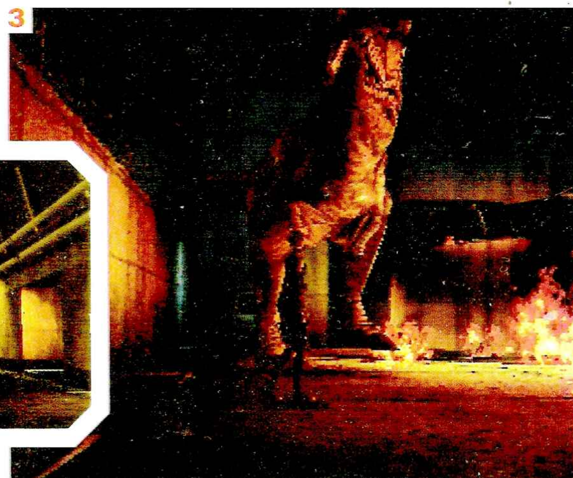
Domníváte se, že stále další a další videohry, jako je *Dino Crisis*, zkracují vzdálenost mezi hrami a filmy - jak se předpovídá v souvislosti s kampaní na PS 2? Pokud ano, je to dobře?
Myslím, že konzoly příští generace s obrovskými grafickými možnostmi budou znamenat neustálé přibližování světa videoher a filmového způsobu vyprávění příběhů. Ale tato dvě média se zároveň budou od sebe významně lišit - jedno z nich je pasivní, druhé velice interaktivní. Stručně řečeno, nejsem zastáncem totálního splynutí.

Kdy se *Dino Crisis* konečně dostane do prodeje a jak daleko je nyní hotová?
Chtěli bychom ji vydat k 1. červenci v Japonsku a vydání v ostatních zemích by pak následovalo někdy do Vánoc. Momentální stádium dokončení *Dino Crisis* bych odhadl asi tak na 90 procent.

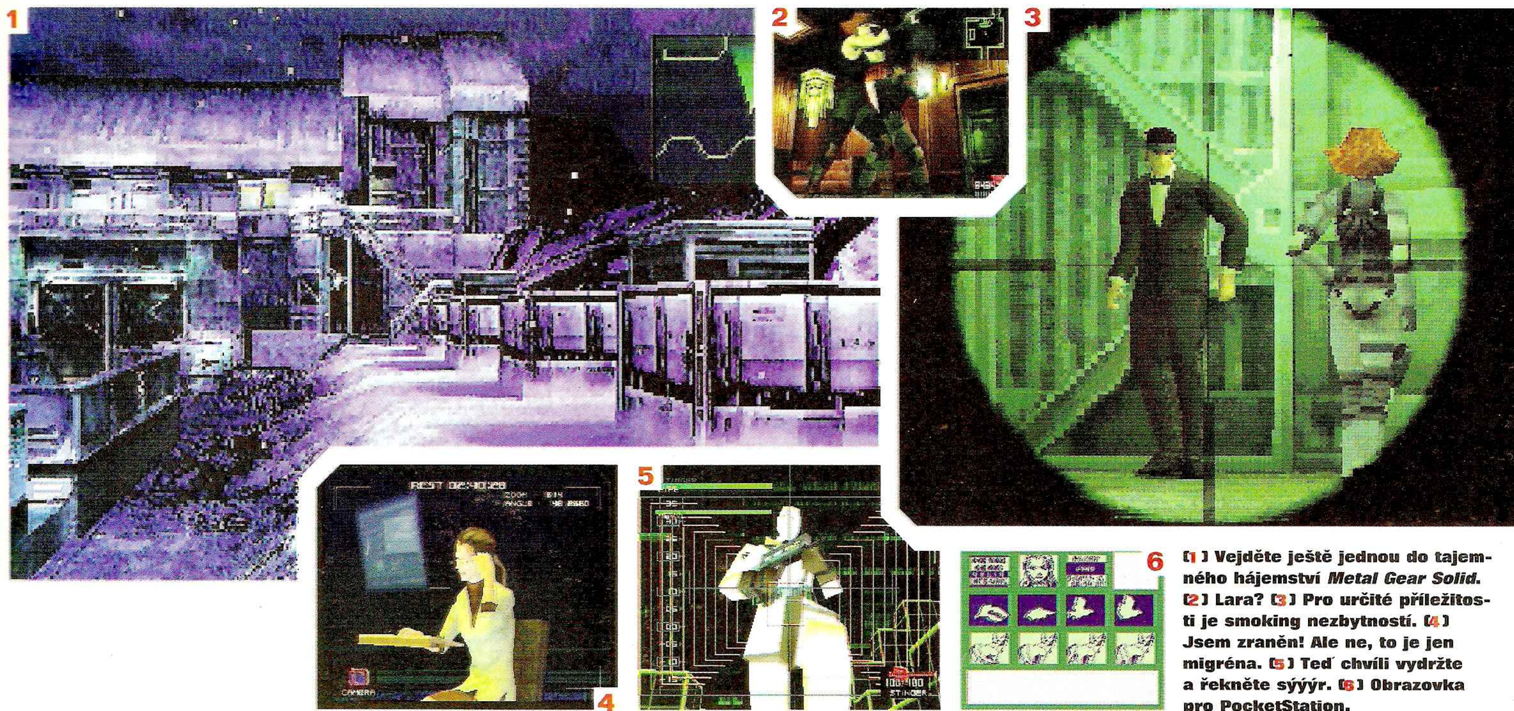








[1-2] Většinou se vyplatí plížit se pěkně potichu... [3] ...asi byste nechtěli probudit tohohle tvorečka.



[1] Vejděte ještě jednou do tajemného hájemství *Metal Gear Solid.* [2] Lara? [3] Pro určité příležitosti je smoking nezbytností. [4] Jsem zraněn! Ale ne, to je jen migréna. [5] Teď chvíli vydržte a řekněte sýýýr. [6] Obrazovka pro PocketStation.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Říká se, že všeho moc škodí. My tvrdíme: neplatí to vždycky.

Styl: stealth akce
Vydavatel: Konami
Výrobce: Konami
Datum vydání: Říjen

Japonský titul *Metal Gear Solid: Integral* byl pro evropský trh přejmenován na *MGS: VR Missions*. Co dalšího je v plánu? PSM si exkluzivně promluvil s Hideo Kojimou...

Co to *MGS:VR Missions* je?
Původně jsme se rozhodli vytvořit tento dodatek k *Metal Gearu* proto, že jsme chtěli vydat anglickou verzi *MGS* na japonském trhu. Jde o to, že jsme pro anglickou verzi *MGS* provedli řadu vylepšení jako například větší rozsah nastavování obtížnosti, bonusový červený Ninja, Snake ve smokingu a další. Mě osobně zvlášť potěšily hlasy, které jsme nahráli ve Státech. Přáli jsme si tedy, aby si tato vylepšení vyzkoušeli i japonští hráči. Také jsem ale chtěl dát hráčům na celém světě něco víc, aby si mohli vychutnat více zábavných aspektů *Metal Gear Solid* a znovu navštívit jeho svět. Nakonec jsme vytvořili 300 jednotlivých misí pro tréninkový režim, ale také další zábavné prvky, jako jsou vedlejší mise v původní hře a, v reakci na přání hráčů, možnost hrát roli Ninji. Verze pro Evropu a Státy budou obsahovat pouze disk misí, a ne původní anglickou verzi, protože nemá smysl vydávat znovu hru, která vyšla teprve před pár měsíci. Ale ujišťuji vás, že na disku misí najdete spoustu nových doplňků a vzrušujících možností - zbytek je tajný!

Co je na hře to nejlepší?
Aha! To musí hráči zjisti sami, ale... myslím, že hodně lidí bude nadšeno z toho, že budou moct ovládat Ninju.

Proč si myslíte, že se budou lidé ke hře vracet?
Je tu spousta neodhalených tajemství, která je třeba ještě rozluštit.

PROFIL



Hideo Kojima

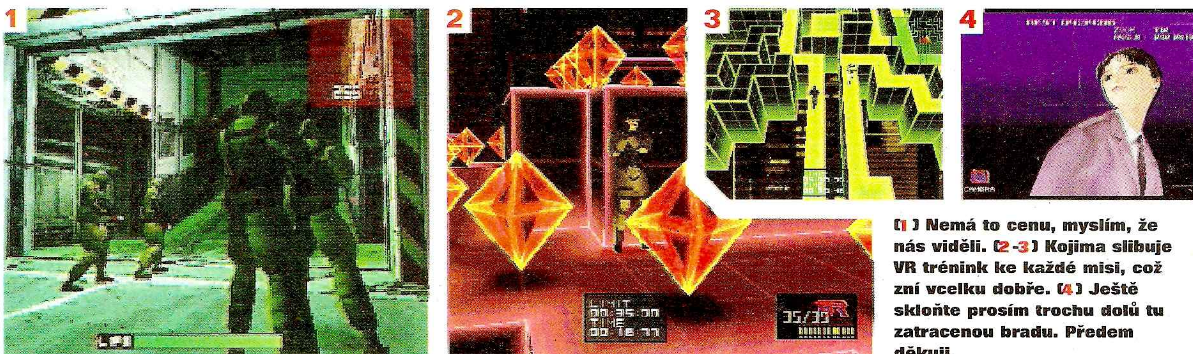
■ **Společnost:** Konami

■ **Zaměstnání:** Viceprezident Konami Computer Entertainment Japan, což je součást společnosti Konami Co. Ltd.

■ **Popis práce:** Výtvarný ředitel a producent her *Metal Gear Solid, Snatcher, Policenatus* a původních *Metal Gearů*. Teď pracuje na evropské *Beatmanii* a na dalším titulu, který úzkostlivě tají!

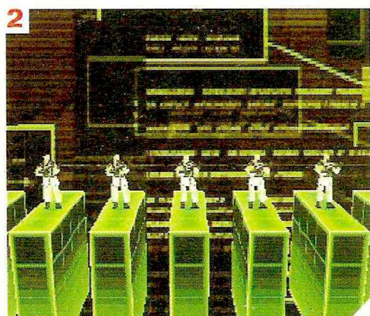
■ **Vlivy na tuto hru:** Zejména hollywoodské akční filmy.

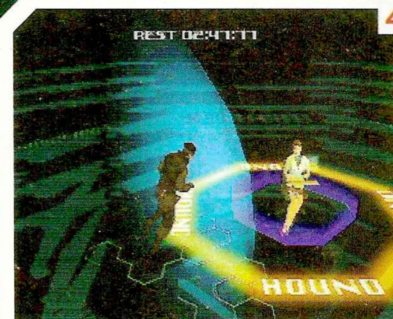
■ **Oblíbené hry:** *Super Mario Bros.* od Nintenda a *Xevious* od Namca.



[1] Nemá to cenu, myslím, že nás viděli. [2-3] Kojima slibuje VR trénink ke každé misi, což zní vcelku dobře. [4] Ještě skloňte prosím trochu dolů tu zatracenou bradu. Předem děkuji.







[1] Seznam mrtvých houstne. [2] Deset zelených vojáků stojí na zdi... [3] Chvíle, na kterou jste všichni čekali - jste Ninja. [4] Migréna se zhoršila.

Je ve hře něco naprosto nového?
Ano, je zde mnoho nových věcí... Nechci vše prozrazovat předem, hra by ztratila něco ze svého půvabu, ale je tam například několik nových sektorů, kde budete řešit různá neprozrazená tajemství.

Povězte nám něco o podpoře PocketStation. Jak bude fungovat ve spolupráci s *MGS: VR Missions*?
V tomto stádiu se o tom nechci moc šířit. Můžu prozradit, že dostanete vir a budete si ho uchovávat na svém PocketStationu. Pokud se o něj podělíte s dalšími čtyřmi uživateli v daném časovém limitu, čeká vás velké překvapení. Pokud si budete chtít vychutnat všechny možnosti hry, určitě se vám vyplatí PocketStation mít.

Můžeme hru nazvat jakýmsi 'director's cutem'?
Ne tak docela... Je to spíš další část světa *MGS* - datadisk k *MGS*, ale zahrát si ho budete moci, i když nevlastníte plnou verzi hry.

Neubírá slíbená perspektiva první osoby na filmovém rozměru, kterého jste v původní hře zřejmě chtěli dosáhnout?
Abych řekl pravdu, režim první osoby bude obsahovat jen japonská verze *Integral*, nikoli *MGS: VR Missions*. Pro mě to byla jen zkušenost, jestli to funguje, a je to jen zajímavá a nová varianta. Původní předpoklady a design *MGS* počítali s pohledem shora, a to mělo platit pro celou hru. Perspektiva první osoby není ten pravý režim pro *MGS* a hrát hru tímto způsobem je vlastně velice obtížné.

Je těžší hrát hru, když nevidíte stráže, jak se pohybují po místnosti?
Hraní je v tomto režimu neporovnatelně obtížnější, a i když to mnohé zpočátku nadchne, brzy se ukáže, že je velice frustrující, hru takto dokončit.

Jak rafinované jsou ty tréninkové úrovně *VR*? Jde o obrovské úrovně s mnoha misemi?
Některé sektory jsou krátké, jiné delší a složitější. Některé se drží původního vzoru skrývání se před strážemi, jiné vyžadují naprosto odlišný přístup. Myslím, že právě tato rozmanitost všechny fanoušky *MGS* zaujme.

Jak se to může odrazit na úspěchu *MGS*?
Doufal jsem, že to nijak nesníží původní hru, ale chtěl jsem hráčům poskytnout produkt, který by dal oněm *MGS* hladovcům možnost vrátit se do jejího světa a znovu si to užít. Je to výrobek, který pobaví každého, ale já bych doporučil, aby si nejprve vyzkoušeli hlavní hru.

Náhodné stráže. Je to nápad, o kterém jste uvažoval, ale zamítl ho při vytváření originální hry? Pokud ano, proč?
Ne. Design původní hry nepracuje s náhodnými strážemi - jen mě napadlo, že by to mohl být zábavný doplněk pro hráče této nové verze.

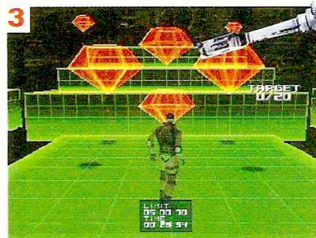
Role Ninji. Mění se jen pohyby Snakea oděného do ninjovského oblečku, nebo se chová jako úplně jiná postava?
Je to opravdový Ninja a pro tuto hru byl znovu naprogramován. Pohybuje se a bojuje úplně jinak než Snake. Myslím, že hráče množství rozdílů mezi těmito dvěma postavami překvapí.

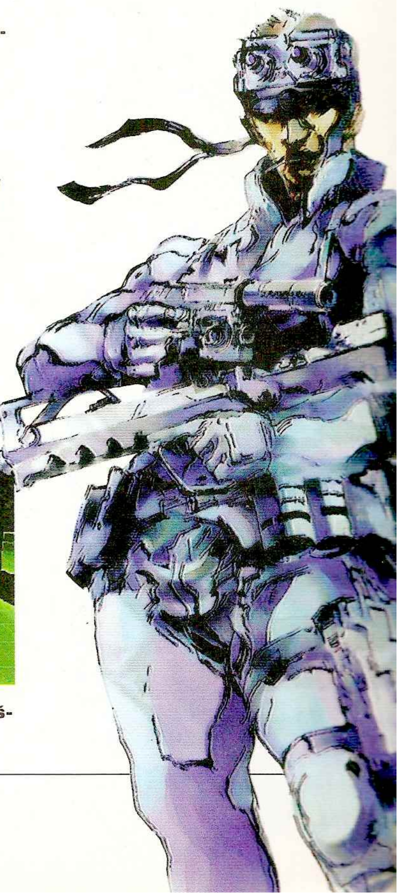
Jsou tu nové příběhové zápletky? Pokud ano, jak souvisejí s původním příběhem?
Není tu zápletka jako taková. Jde v podstatě jen o mise.

Nepotřebujete pro *MGS 2* scénáristu? Pokud ano, vzal byste mě?
MGS 2? Nevím o čem to mluvíte...

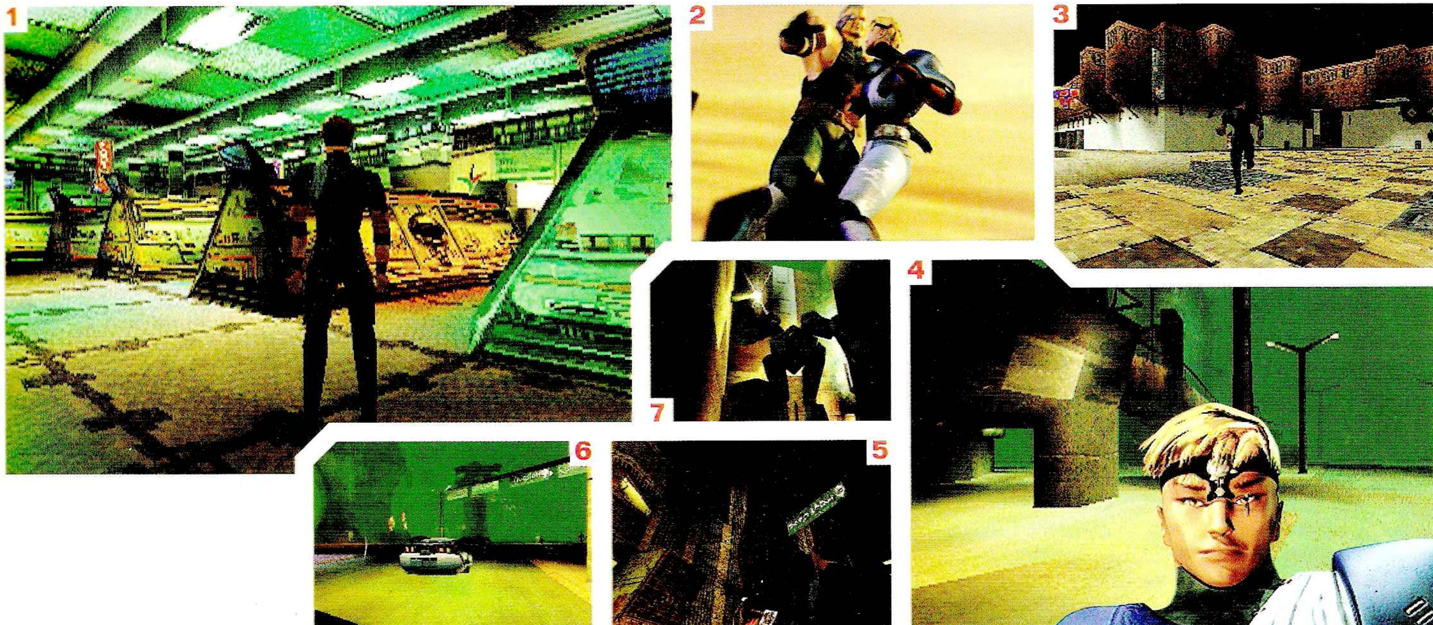
Prozraďte nám o *Metal Gearu* tajemství, o kterém jste ještě nikomu jinému nepověděl!
No dobře. Ale je to jen mezi námi. *MGS: VR Missions* má vynikající intro, které bylo vytvořeno s pomocí zcela nového hardwaru! Těšte se prosím na *MGS: VR Missions.*







[1-3] Režim první osoby je údajně frustrující. A nemáte ani slušný výhled na exploze. Stejně ho uvidí jen Japonci.



[1] Ztracená duše při nákupu v supermarketu. [2] Buď se mají hrozně rádi, nebo se perou. [3] Někdy je moudřejší vzít nohy na ramena. [4-6] Zeleně fosforeskující asfalt. Je toto naše budoucnost? [7] Podezřelá osoba.

PROFIL



David Cage

■ **Titul:** ředitel projektu a hlavní designér *Omikronu*.

■ **Popis práce:** Řídím 38 lidí a dohlížím na vše (což není příliš zábavné). Napsal jsem dějovou zápletku *Omikronu*, takzvanou 'biblí', interaktivní scénář a interaktivní dialogy. Rovněž jsem autorem hlavní herní sekvence a několika 3D kamer.

■ **Předchozí kariéra:** Toto je má první hra v roli designéra. Jinak jsem pracoval na smlouvu u různých společností - Virgin, Sega, Time Warner a Psygnosis.

■ **Vliv na tuto hru:** *BAT*, stará francouzská hra pro Atari a Amigu (asi si na ni vzpomínají už jenom Francouzi), v bojových částech pak *Tekken*. Rovněž některé lucasovské adventury, zejména řada *Monkey Island*, a některé francouzské adventury. I zde ale uspějete jenom tehdy, umíte-li francouzsky.

■ **Oblíbená hra:** *Tekken 3* pro PlayStation a *Speedball 2*.

OMIKRON

Kdo by chtěl žít navěky? Vy!

Styl: 3D adventura
Vydavatel: Quantic Dream
Výrobce: Eidos
Datum vydání: podzim

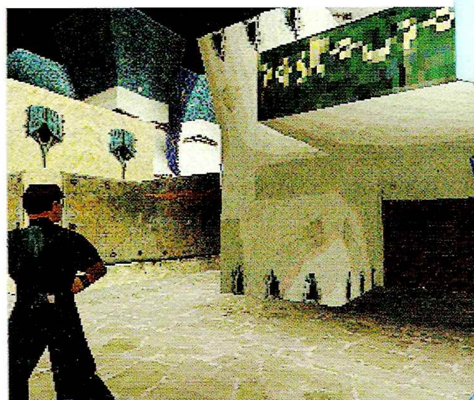
Zdravíme příznivce futuristických 3D adventur. *Omikron* nabízí celou kopu démonických duchů, kteří vám jistojistě budou nápomocni v hledání vaší ztracené duše. Zbytek vysvětlí David Cage...

Popište nám váš nápad v několika větách...

Omikron je něco na pomezí arkády a adventury. Odehrává se ve městě budoucnosti, po kterém se můžete pohybovat zcela podle libosti - prostě si vlezete, kam se vám zachce, můžete se dávat do řeči s různými lidmi, používat předměty, které kolem sebe najdete, bojovat buď ručně nebo s pomocí zbraní, cestovat antigravitačními vozidly..., a to vše ve městě plném lidí.

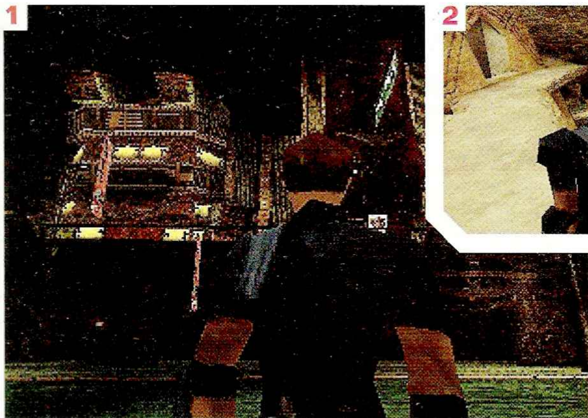
Jsou zde, co se hratelnosti týče, nějaké úplně nové prvky?

Ano, virtuální reinkarnace. Když zemřete, dochází k převtělení do tělesné schránky první osoby, která se vaší mrtvoly dotkne. To znamená, že v průběhu jedné hry se můžete hned několikrát reinkarnovat do postav obdařených různými schopnostmi. A je zde



Vlezli byste tam? Nám se také moc nechtělo.







[1] Nenechte se mýlit, toto je temná, velmi temná hra. Potvorná stvoření vyskakují z každého stínu. [2-4] Je to jako Blade Runner v kombinaci s Timem Burtonem.



rovněž nevídaně obrovské prostředí, které nabízí řadu skutečně originálních akčních možností v rámci realistické a velice rafinovaně komponované adventury.

Řekněte nám něco o zlých duších ve hře?
Po vaší duši pasou virtuální démoni. Chtějí ji uvrhnout do velkého Rezervoáru, kde duše podstupují ta nejkrutější, nejstrašlivější, nejbolestnější, nejodpudivější a tak dále muka.

Jaký je podle vás nejlepší rys hry?
No přece reinkarnace do nějaké hezké a mladě ženy! Nebo do těla striptérky z veřejného domu? Já nevím.

Na jakých hrách jste pracovali předtím?
Megarace, *Pod*, *Atlantis* a *Dark Earth*.

Je to trojrozměrná adventura. Je zde perspektiva spíš jako v *Tomb Raiderovi*, nebo jako v *Metal Gearu*?
Je to zcela v původním stylu *Omikron*. Nejrůznější kamery zde mísíme s filmovým střihem, navíc zde najdete i pohled první osoby.

Co vozidla? Budou vypadat jako sci-fi klišé, nebo zcela originálně?
No prostě normální antigravitační vozítka používající ke svému pohybu fyzikálních zákonitostí, které (jak každý ví) objevil vědec jménem Sparks roku 7216 n. l.

Motion capture obličejové mimiky? Střihové vkládané scény?
Ano, ano. Vše se zde děje v reálném čase, včetně stříhaných scén a dialogových sekvencí. Nic renderovaného předem...

Co hloubka, počet úrovní a podobné věci?
Omikron vlastně vůbec nemá skutečné úrovně. Místo toho má čtyři hlavní oblasti, každá má jiný design i architekturu. V různých stadiích hry získáváte přístup k jiné oblasti. Na konci hry vám pak bude dovoleno jít, kam se vám zlíbí.

Je možné ve hře zemřít, nebo vám nezbývá než se stále převtělovat?
V *Omikronu* prosím není možné umřít. Vždy se převtělíte do osoby, která se vaší mrtvoly jako první dotkne. V klipových sekvencích lze ovšem použít kouzlo, které dokáže člověka vrátit na samotný začátek každé sekce.

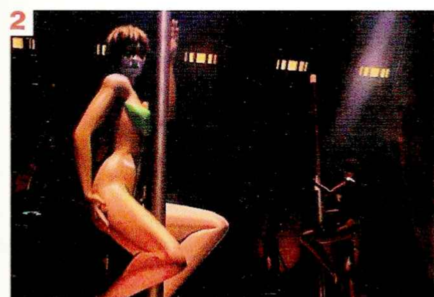
Jak to ovlivňuje vývoj děje?
Dobrá otázka. V různých stadiích hry se musíte prostě převtělit do určitého člověka, neboť zrovna on je tím pravým, který má jako jediný přístup k tomu či onomu. Jsou zde také různé rozdílné schopnosti, které se mohou vyvíjet k dokonalosti, necháte-li postavu žít dostatečně dlouho.

Proč by si hráči měli vybrat zrovna *Omikron*? Je zde ještě něco, co by stálo za řeč?
Mnoho věcí. Trojrozměrné město je něco nevídaného. A inkarnace přináší mnohé vedlejší efekty.

Povězte nám o *Omikronu* něco, co ještě nikdo neví...
Na hudbě ke hře se podílela významná hvězda. (fanoušci D. Bowieho nechť si nalistují Loading, pozn. red.)











[1] Není vám horko? [2] Hostující Lara Croft. [3-4] Zasedačka a uvítací místnost před branou pekelnou.

FORMULA 1 '99

F1? Dobrý. *F1 '97*? Ještě lepší. *F1 '98*? No, ehm... Ovšem je možné, že další verzí si firma Psygnosis pod područím Sony pošramocenou reputaci napraví. Dan Mayers se vydal do Liverpoolu, aby si zde pohovořil se členy Studia 33, nového vývojového týmu u kormidla.

Tato situace jako kdyby už někdy nastala. Formule 1 stáje Psygnosis, vybavená oficiální licencí, se rychle blížila k cílové metě, motor běžel na plné obrátky. Původní *Formula 1* jako blesk vypálila ze startovacího roštu a měla značný úspěch, její pokračování, *Formula 1 '97*, se pohodlně usadilo na první pozici a získalo si značný náskok před konkurencí, zejména svými grafickými vylepšeními. *Formula 1 '98* tak měla vlastně lehký úkol: prosvištět cílovou rovinkou a získat palmu vítězství. Bohužel ale...

Ovšem *Formula 1 '98* byl značně nespolehlivý stroj, motor vynechával, součástky jedna za druhou odpadaly a nakonec se z posledních sil doploužila do boxů. Hra se zmocnila dědictví předchozích titulů a náležitě mu dala na frak.

Je tu však další sezóna a s ní i nová šance. Psygnosis se pochopitelně rozloučili s firmou Visual Sciences, jež pracovala na loňském modelu, a místo ní ke spolupráci přizvali Studio 33, firmu z Liverpoolu, která má za sebou už umně provedený závodní simulátor Indy *Newman-Haas*. Výsledek této spolupráce má spatřit světlo světa až v září, přesto napětí citelně roste už teď, hráči jsou po loňském zklamání nadrženější a na semaforu už pomalu naskakuje oranžová. Takže snad právě nastal čas věnovat případu větší pozornost.

Nuže, s čím přichází do stáje nový tým mechaniků? „Snažili jsme se, aby to bylo co nejpřesvědčivější. Skuteční nadšenci do ef-jedniček budou rádi po okruzích kroužit celé dlouhé víkendy, ale na své si zcela jistě přijdou i sváteční hráči," svěřil se nám John White, šéf Studia 33. „Krom jiných věcí jsme značně zvýšili AI jednotlivých pilotů. Piloti budou věrným zpodobením skutečných předloh, a to co se týče stylu jízdy - Schumacher bude jezdit jako ▶

TAK JDE ČAS SÉRIE FORMULA ONE



Formula 1

Původní koncept, ale nikoli nejlepší mezi simulátory F1. Je to každopádně první hra, co důstojným způsobem seznámila svět videoher s problematikou závodů F1. Vypněte poškozování aut, vyberte si Monaco a auto Damona Hilla. Totální zábava.
Hodnocení: 9/10



Formula 1 '97

Jenom samotný komentátorský výkon Murraye Walkera by stál za to. I zde byly nějaké ty drobnější problémy, ale přesto celkově titul představoval oproti svému předchůdci zlepšení, zejména v oblasti věrnosti realitě a grafiky. Velmi dobrý následník trůnu.
Hodnocení: 9/10



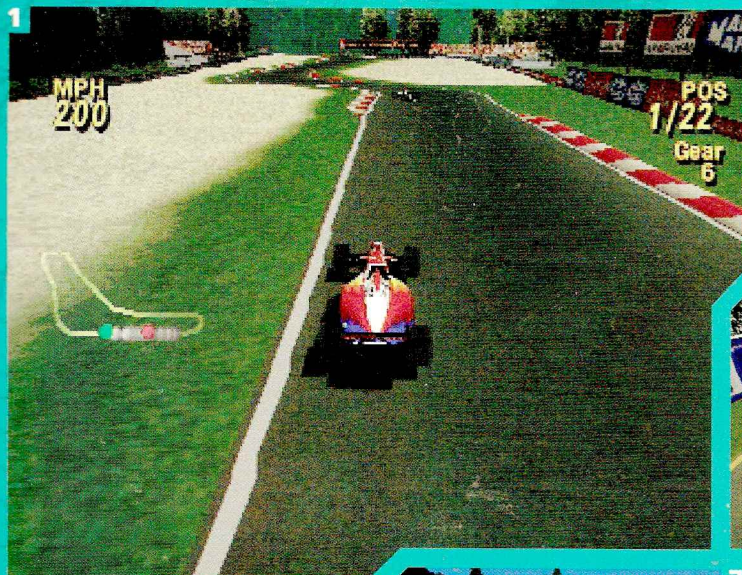
Formula 1 '98

Tady se náš příběh trochu zašmodrchal. Máte-li v oblibě závodní hry se špatnou grafikou s nepřehlédnutelným doskakováním objektů a zejména pocit, že auta plavou ve vodě, místo aby pevně držela na asfaltu, pak toto je váš šálek kávy.
Hodnocení: 7/10

Foto: Action Images

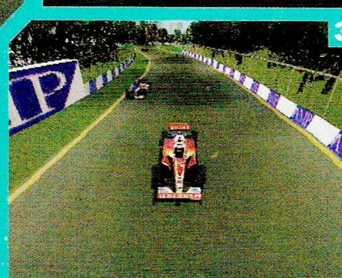
Všechny obrázky v tomto článku ukazují nedokončenou verzi hry a podléhají konečnému schválení ze strany Formula One Administration Ltd.

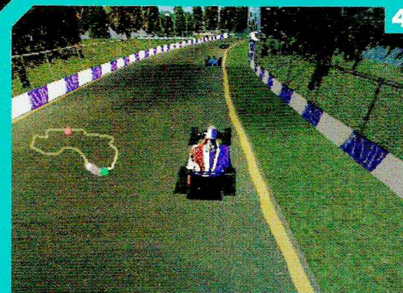
SEZNAMTE SE | FORMULA 1 '99





[1] „Jděte mi z cesty, vy neuvěřitelně nádherné a vnadné dívky k sežrání, neb musím zvítězit." [2-4] Vypadá to povědomě, ale snad to nebude jen další *F1 '98*. Hra vypadá skutečně propracovaně, chodí velmi plynule a má mnohé příjemné efekty. Takže snad by se mohl konat návrat do formy. [5-7] Různé pohledy: jak už je zvykem, je zde na výběr z několika možností. Fanatik má však jen jednu možnost: pohled z kokpitu.











NABYLI JSME DOJMU, ŽE ŽÁNROVĚ SE HRA BUDE POHYBOVAT NA HRANICI MEZI ARKÁDOU A SIMULÁTOREM.

► v reálu velice agresivně, zatímco chlapci od McLarenu budou spíše sázet na taktiku, dobře načasované zastávky v boxech apod.," říká Ralph Herneyhough, vedoucí konstruktérského týmu. „Snažili jsme se hru podřídit všem požadavkům, které může mít efjedničkový fanda. Takže když vás formule berou, strávíte u hry strašně dlouho, budete zdokonalovat svou strategii, stejně tak budete muset počítat s náhodnými defekty, klidně třeba v posledním kole Velké ceny - je to prostě jako ve skutečnosti."

Není třeba zdůrazňovat, že se nám opět dostane kompletní nabídka týmů, budou zde zastoupeny všechny modely, všichni piloti. V celé své kráse je zde zastoupen i tým BAR, který dal autorům pěkně zabrat. Designér Simon Forster vysvětluje: „Auta tohoto týmu mají na každé straně jiný design, proto jsem nemohl strany jednoduše zrcadlově převrátit, ale musel jsem auta jaksi poslepovat. Bylo s tím práce jak na stavbě rodinného domku."

Rovněž stojí za zaznamenání, že se autorům podařilo do hry vsunout úplně nový, ještě nevyzkoušený okruh v Malajsii, s nímž se autoři hry seznámili cestou na první podnik Grand Prix v australském Melbourne. „Vzali jsme s sebou digitální fotoaparát a okruh nasnímali ze všech možných úhlů. To jsme pak společně s jinými fotografiemi použili ve hře, a podařilo se nám tak docílit obrazu, jak asi bude Grand Prix na tomto okruhu vypadat. Jenom ještě vyčkáváme do poslední chvíle, abychom viděli, kam umístit reklamy apod." Tak tomu se říká akurátnost. Nabyli jsme dojmu, že žánrově se hra bude pohybovat na hranici mezi arkádou a simulátorem. „Přesně tak," potvrzuje naše dojmy Sean Parkinson, programátor odpovědný za dynamiku vozů. „Engine je dostatečně flexibilní, takže auta lze vyladovat. Mám za to, že auta jsou dokonalá tak z 90 až 95 %, proto ti, kdo mají raději arkády, se mohou klidně pustit do

STRUČNÁ HISTORIE STUDIA 33



Vzniklo před dvěma a půl lety, největší úspěch firmy byl titul *Newman-Haas Racing*, nyní pracuje na *F1 '99* a ještě jednom utajovaném projektu, který nám není pod hrozbou smrti dovoleno prozradit. Ředitel firmy John White říká, že cíl jeho firmy je prostý: „Chceme být nejlepší na světě v programování závodních titulů." Psygnosis měl ve firmě 10procentní podíl. Ten poté, co Psygnosis byl pohlcen Sony, přešel na tohoto japonského giganta. Což údajně firmě v mnohém prospělo. „Sony má skvělou marketingovou strategii a myslím, že i my budeme moci profitovat z jejich zkušeností," říká John. Studio 33 se rozrostlo z pouhých dvou lidí na nynějších 30, což je velký skok. Snahou vedení nicméně zůstává přivádět do firmy nové talenty...





[1] Velice zajímavé jsou zpomalené záznamy. Zvláště když sledujete svou havárii. [2] Na startu se toho dá ještě mnoho zachránit.





[1-2] Jezdci se chovají jako ve skutečnosti. Takže v úzkých zatáčkách si dávejte hlavně pozor na velmi zákeřného Michaela Schumachera.

závodění, ale když si chcete auto ještě vyladit, nic tomu nebrání. Rovněž jsme do hry zabudovali možnost redukovat sílu, což je nyní součást pravidel FIA (mimochodem tahle zkratka znamená Federation Internationale de L'Automobile). To znamená, že si budete moci zvýšit výkon a překonat rekordy, které zajeli skuteční jezdci." Kdo by po tom nezatoužil?

Ve hře bylo vše obětováno realistické přesnosti. Je zde hned celá řada rysů, které přispívají k realistické atmosféře hry - například mechanici v boxech se chovají přesně jako ve skutečnosti. Ano, je to zde trochu přelidněné, ale, a to je třeba přiznat, vypadá to skvěle. Na komentátorském stanovišti se střídají Murray Walker a Martin Bundle. „Komentář má takovou zvláštnost," vysvětluje Ralph, „nechali jsme totiž Murraye i Martina, aby se na scénář podívali předem a případně ho opravili, kdyby nezněl dostatečně věrohodně. Prostě chceme, aby to celé, včetně komentáře, působilo realistickým dojmem." Tým má před sebou v následujících třech měsících ještě hodně práce, ale engine je již hotový a šlape velmi slušně. To můžeme s klidným svědomím dosvědčit. Následujících několik týdnů stráví lidé ve Studiu 33 nad osvětlením, stíny, povrchem a prostě všemi těmi věcmi, které dělají hru hrou. V září by se měl titul objevit na pultech a celou sezónu se budeme moci prohánět po okruzích v útulném prostředí našich pokojů. Jenom pomyslete, namísto, aby kolem vás poletovaly sličné děvy v přiléhavých tričkách a minisukních a vy bouchali láhve šampusu, budete sedět v obýváku, na stole rohlík a sekanou a bouchat budete moci tak maximálně lahváče. No, a třeba to bude úplně jinak...



LICENCE, NEBO ŽIVOT





Obrázky jsou z PC-verze *Official Formula 1 Racing* firmy Eidos.

Po neúspěchu *F1 '98* zavětřila konkurence šanci. Využít propadáku Psygnosis se pokusilo hned několik firem, kterým se též podařilo získat oficiální licenci FIA: Eidos ohlásil hru *Official Formula 1 Racing* z dílny Rankhoru a obsahující data z roku 1998. Se svou troškou do mlýna přispěchali i EA Sports. A kdo že na jejich hře pracoval? Proslýchá se, že autoři propadáku jménem *F1 '98*, tedy staří známí Visual Sciences. Že by zapracovala únava z veder?

O&O

OTÁZKY A ODPOVĚDI



Žoviální Ralph Ferneyhough, vedoucí programátorského týmu firmy Studio 33, hovoří o slastech a strastech spojených se zrozením vysoce náročné závodní hry:

Jak dlouho na hře pracujete?
Práce na enginu začala ihned poté, co jsme koncem minulého roku dokončili pécéčkovou konverzi *Newman-Hass Racing*, a na *F1 '99* pracujeme oficiálně od ledna.

Co nového přinese titul do řady?
Pozornost vůči detailům a realismus. Naším záměrem bylo soustředit se na to, co činí Formuli 1 jedinečnou, a toto následně prezentovat v dobře vypadající hře. Proto jsme pochopitelně věnovali tolik práce grafickému enginu, AI a technologii dynamiky vozů. Rovněž zde však máme takové rysy jako rozlišení schopnosti jednotlivých jezdců, možnost defektu, poruchy, hra nabízí možnost různých strategií zastávek v boxech, inteligentní mechaniky apod. A to vše v jednom balíku...

Je ve hře něco naprosto nového?
Jako vůbec první představíme nový okruh Sepang v Malajsii, vlastně ještě předtím, než si ho vyzkouší na ostro piloti F1. Že by si někteří koupili hru, aby si to vyzkoušeli předem? Máme zde celou řadu nových efektů, vlnění horkého vzduchu, spoustu rutinních prvků, jako je například strategie zastávek v boxech apod. To ještě nikdy ve hře věnující se seriálu F1 nebylo.

Jak jste vytvořili grafický engine?
Hodně jsme se nechali inspirovat naším předchozím titulem *Newman-Haas Racing* a také vývojem, který na poli závodních her v poslední době na PlayStation proběhl. Jsme přesvědčeni, že se nám z PlayStationu daří po vizuální stránce získávat stále více a více. Například se nám povedly skvělé okruhy, dokonalá auta a ještě jsme si nechali místo na pár rafinovaných zvláštních efektů.

S jakými potížemi jste se potýkali při konstruování takto náročné hry?
Naším největším problémem bylo sesbírat a uspořádat jednotlivá data. Chcete-li udělat dobrou hru o F1, musíte o tom prostě něco vědět. Na projektu pracovalo hned několik nadšenců do rychlých vozů, přičemž to byl takový základ, doplňovaný technickými údaji, které nám poskytovala FOA (Formula One Association). Těch bylo skutečně požehnaně: údaje o jednotlivých vozech, mapy a profily okruhů a také údaje o pilotech.

Co vy sám, proháněl jste se v testovacím monopostu po Silverstonu?
No, člověk musí na všechno mít lidi, ne? Ale mám-li být upřímný, nedávno jsme (já a několik kolegů) skutečně do Silverstonu odjeli, abychom si to takříkajíc „omákli". Nejdříve jsme si vyzkoušeli Lotus Elise a potom skutečné formule, i když ne jedničky. Vím, je to tak „podřadná" práce, ale někdo to udělat musí. Mimochodem, čeká nás ještě zážitek spolucestujícího ve dvoumístném McLarenu F1. Docela se těším. Vlastně jsem z toho úplně mimo!

Kdo se podle vás stane příštím mistrem světa?
Optimisté jako já vidí asi takovéto pořadí: 1. Alex Zanardi, 2. Rubens Barrichello a 3. Ralf Schumacher. Mám-li odhadnou realističtěji, pak myslím, že jisté šance má David Coulthard, pokud si udrží ten správný přístup.

Silent Hill

Když dva dělají totéž, není to totéž aneb licence na strach.

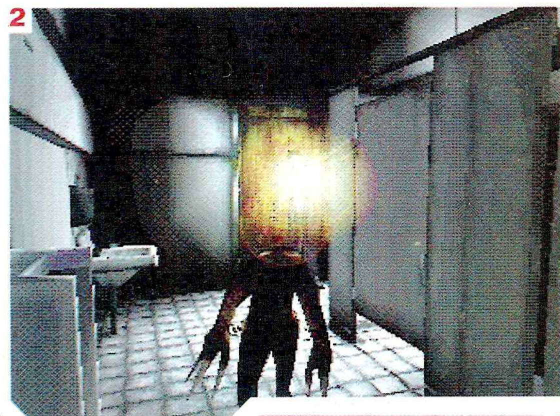
Svědky toho, že se nás někdo či něco snažilo vystrašit, ať už hrou, filmem nebo jinými prostředky, jste již jistě byli. Nemusíme si tu snad vysvětlovat, jaký z těchto formátů má největší šanci. Vzhledem ke své interaktivitě a komunikaci s uživatelem to jsou jednoznačně videohry, které vás při správné konstelaci hvězd nejvíce vystraší. Mohli jsme si to potvrdit u *Resident Evila*, jeho druhého dílu nebo jakéhokoliv jiného dílka, které stavělo na své schopnosti vás zaujmout hlavně děsivým příběhem a jeho tajuplností. Posuďte sami z následujícího textu, jak na vás působí *Silent Hill*.

Od úvodního intra nemůžete čekat nic jiného, než letmý náznak věcí příštích. Smršť střihů a útržků dějů, které se staly nebo stanou, několik rozličných dějových rovin, které se ve finále protnou, a pokud jste úvodní sekvenci sledovali dostatečně pozorně, všelicos naznačí. Pak už nezbývá nic jiného, než se pustit do skutečného dění. Ocitáte se ve zcela neznámé situaci, a hlavně neznámém prostředí. Stále sněží, mlha vám zakrývá výhled a vy ne a ne si vzpomenout, kde se mohla zapomenout vaše dcera, kterou jste ještě před chvílí měli ve svém autě. Pak následoval náraz a klidné zapomnění. Co s tím dál, když holčička nikde a vy jste sám? Rozhlédnout se kolem dokola, to vám jistě pomůže. Kdesi v dálce vidíte siluetu, netroufáte si však odhadnout, zda to je váš malý dorost nebo halucinace. Město, ve kterém jste se ocitli, je liduprázdné a nahání strach. Není vidět na krok dopředu a vám nezbývá, než se vydat kamsi směrem za nosem.

Zanedlouho narazíte na něčí stopy a v dobré víře je následujete. Na periferii vašeho vidění spatříte malou siluetu, která vám dává naději. Možná ji najdete, možná se









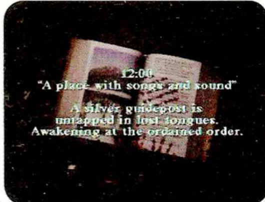


[1] Bum! Z temnoty vyskakuje něco hodně velkého. Náhodou to trochu připomíná pterodaktyla. [2] Žádné chlápky vykonávající potřebu zde nehledejte. Pan Pařát je všechny snědl. [3] Děti šly domů. [4] Bouda mínus pejsek.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Konami	■ STYL:	hororová akce/adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ POČET HRÁČŮ:	1

HOROR-DETEKTIVKA

Masakrování temných armád pekelníků je moc hezké, ale vaši dceru Cheryl vám to rozhodně nevrátí. Chcete-li se s ní znovu shledat, budete muset alespoň část své pozornosti také věnovat stopám, hádankám a z nich vyplývajícím dedukcím. Vlastně takhle: většinu času budete řešit nějaký problém tohoto typu a bojovat jen tehdy, když vám příšera zkříží cestu.







Básničky, klíče a talismany: Je-li toto osvědčený vzorec na fungující horor, proč ho měnit?







[1] S pouhou pistolkou je tohle dřina. [2] Byl jste pozřen, ale netušíme čím. [3] Dveře a také hádanka.

vám to jenom zdá, nic se jí nestane. Tryskem se jí snažíte dohnat, ale ona stále uniká. Nakonec se dostáváte do zapadlé, opuštěné uličky, kterou nezbývá než proběhnout a nevšímat si krvavých stop na stěnách. Samozřejmě, že vás znervózňují, ale nejde než pokračovat dál, cestou zpět totiž svojí dcerku určitě nenajdete. Krvavých stop přibývá a šance, že svého potomka vyhledáte rychle a hned zas tohle místo opustíte v kompletním a použitelném stavu, se stále zmenšuje. Ve chvíli, kdy si myslíte, že už se nic horšího stát nemůže, dorazíte na konec slepé uličky, ve které těla (či torza) navěšená na stěnách nejeví nejenom známky života, ale ani stopy příslušnosti k lidskému rodu. Ve chvíli největšího zmatku a ponížení na vás zaútočí skupina masožravých ďáblíků, kterým se nemáte čím bránit. Umíráte...

...a probouzíte se v místním obchodě za přítomnosti služby konající policistky. Zatímco jindy byste jistě ocenili její fyzické vnady, tentokráte na to nemáte nejmenší pomyšlení. Vaše holčička je přeci pryč, nezbývá, než se vydat na dlouhou a strastiplnou cestu...

Konami se nepokouší o nic jiného, než atakovat nejvyšší příčku hrůzy nastavenou na PlayStationu, *Resident Evil* ve všech jeho reinkarnacích. Zpočátku se dokonce zdá, že nadmíru úspěšně, ale není to tak úplně pravda. *Silent Hill* je strašidelná a velice povedená věc, ale díky své lineárnosti a nepříliš velké rozmanitosti (nepomůže ani existence tří různých realit, ve kterých se v průběhu hry pohybujete), kdy stále putujete od jednoho styčného bodu k druhému, abyste se dozvěděli nové skutečnosti, našli nové věci nebo zjistili kam jít dál. Mezitím na vás útočí příšery pekelné, které buď zkopete, nebo rozstřílíte, podle druhové příslušnosti, a nakonec dříve nebo později zjistíte, že jejich útoky berete více či méně jako nutné zlo, které se prostě děje, s kterým se nedá nic dělat a které navíc není tak zábavné, jak by mohlo být. Stručně řečeno, bojové části hry byste po určité době klidně rádi přeskočili.

Silent Hill se tím, čím se mi představil, řadí na pomyslnou střední příčku mezi oba *Resident Evily*, opravdu se snaží, a nejednou více než úspěšně, vystrašit hráče a ukázat jim, že trocha staženého zadku není zas až tak k zahození, protože přispívá ke správnému poutu s příběhem, hrdinou i hrou samotnou. Dle mých poznatků a poznámek lze podobného efektu dosáhnout i trochu lepším způsobem, stylem i elegancí, ale to neznamená, že budu *Silent Hill* shazovat, obzvláště když si to nezaslouží. Trocha strachu nikomu neuškodí, alespoň budete tušit, jak vám bude, až budete sedět v cele smrti a čekat na svou poslední fanfáru. A kromě toho tohle ještě není přeci definitivní recenze.



Martin Lachtan Kalivoda





[1] Paprsek světla krájí tmu. [2] Uklid' si ten bordel, chlapče!



⊕ PLUSY

- Mimořádně strašidelná atmosféra!
- Vynikající tajemný příběh.
- Úchvatné světelné efekty.

⊖ MINUSY

- Kamera je někdy matoucí.
- Onen druh puzzlů, který už všichni známe.
- Nic pro netrpělivé.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tím, že *Silent Hill* volí spíše adventuru než akci, riskuje, že zklame skalní residentevilisty. Alternativní konce hry možná nemile překvapí ty, kteří jsou zvyklí na poměrnou přímočarost *RE*. Může se vám stát dokonce to, že dohrajte *Silent Hill*, aniž byste ji viděli celou. Takže vlastně nakonec lze říci, že *Silent Hill* není stejným druhem hry jako *RE*, přestože tématicky je mu nejblíže. Má svou velmi specifickou atmosféru a výsledný dojem je značně odlišný. A je také VELMI děsivý!

Destrega

デストレーガ

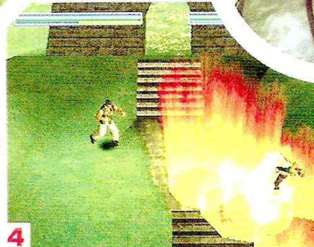
Všechno to začalo u titulu jménem *Toshinden*. Pak se přidaly *Bushido Blade*, *Kensei* a řada dalších. A opět jsou trojrozměrné bojovky téma žhavé jako plasma.











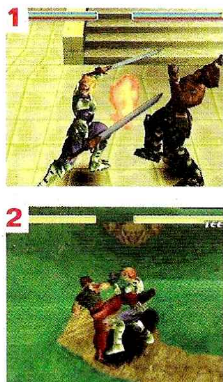


[1] Podle našeho názoru by se měly remízy v bojovkách zakázat. [2] Zuby bolí. [3] Boje se odehrávají především na dálku. [4-5] Víc kouzel než bojového umění.

A si tak před 1000 lety, v dobách, kdy ještě světu nevládl George Lucas, žila rasa lidí jménem Strega. Ti vynalezli zvláštní stroje schopné ovládat lidskou mysl. Naneštěstí se však tyto záhadné a mocné věcičky dostaly mezi prostý lid a konečným důsledkem mnoha zmatků byla občanská válka táhnoucí se celá staletí. Ovšem pořád si myslíme, že to ještě není věrohodná záminka k tomu, aby bojové hry byly plné všelijakých těch mystických torpéd a z dlaní startujících ohnivých koulí. *Destrega* je další bojovka, která se vydala na cestu do žánru fantasy. Na cestu, kterou lemují zohavené mrtvoly těch her, jež se o něco podobného marně pokoušely již dříve. Jedna ze zdechlin je dokonce starším sourozencem zde diskutované hry, jmenovala se *Dynasty Warriors* a byla dílem stejného týmu, který má na triku i *Destregu*. Podobně jako série *Battle Arena Toshinden* i *Destrega* usiluje o vtažení bojovkových mazáků především pyrotechnickými efekty, které možná nebudou mít přinejmenším do konce tisíciletí na této platformě konkurenci. Avšak na rozdíl od *Toshindenu* nejsou postavy uvězněné na opuštěném ostrůvku čtvercové arény, ba ani se nevznášejí nad temnou propastí, a už vůbec jim nehrozí vyhození z ringu. Namísto toho se 12-zúčastněným bojovníkům dostává příležitosti řádně se vyvenčit po hradních nádvořích, pobíhat zlověstně působícími lesy a po souboji chytat dech na nádherných skalních útesech. Vlastně to jsou hned dvě hry v jedné, máte zde tři tlačítka pro útok umožňující útočit jak zdálky kouzly, tak zblízka bojovými chvaty, záleží pouze na vzdálenosti.

Stejně jako každá bojovka, aby mohla *Destrega* patřičně zapůsobit, musí disponovat alespoň několika výraznými typy. Máme zde Gradda, osmnáctileté trdlo žijící se svou tetou Hildou, dále Doyla a Reyuse, otce a syna, kteří jsou oba fanatickými bojovníky, nomádskou Celii, fetišistickou Milenu oblečenou do kůže s výraznou rtěnkou, její královskou společnici Anjie nebo klasicky tvarované hromotluky, jako jsou Tieme a Couger. Pak

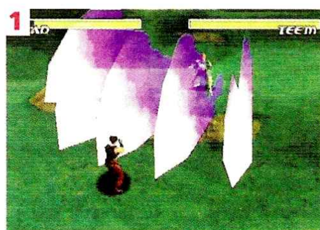
■ VÝROBCE:	Omega Force	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	3D bojovka
■ DATUM VYDÁNÍ:	srpen	■ POČET HRÁČŮ:	2



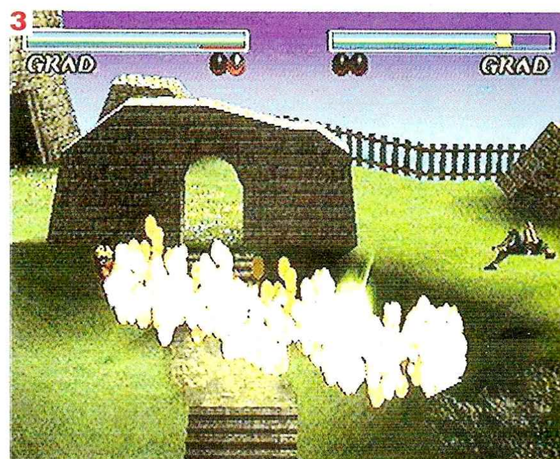
[1] Uděláme si kebab na špejli. [2] Zblízka lze bojovat, ale není to nutné.



Vcelku běžná banda bojovkových perverzáků. Všimněte si Zaubera na úplném konci, má fakt vytříbený vkus na boty...







[1] Tomuhle kouzlu se vcelku příléhavě říká žraločí ploutev. [2] Vypadá to jako bojovka, ale ve skutečnosti hrajeme kámen, nůžky, papír. [3] Zkáze zdar!

jsou zde samozřejmě i ti špatní, padouši - Fahlma, Raone a jejich vůdce, ztělesněné zlo, Zauber (má moc hezké boty). No a ještě nesmíme zapomenout na postavu jménem Rhozan. Toho poznáte hned, nosí s oblibou noční košili.

Můžete se do hry vrhnout takříkajíc po hlavě a rozhodnout se pro boj přímo s jednou z těchto postav, ostatní se do hry dostávají pomocí řady stříhaných scén. Je to poněkud bizarní, ale začínáte bojovat jako mladý válečník-hrdina a posléze měníte hned několik převleků, dokonce snad i pohlaví, abyste rozprášili nepřátele dobra. Co se jednotlivých úderů a hmatů týče, hra velkou rafinovanost zrovna nenabízí. Když stisknete tlačítka pro útok a budete pohybovat D-padem, docílíte řady útoků, zejména kopů z otočky, lhostejno, zda jste na protivníka přilepeni nebo vzdáleni dva kroky. Na druhou stranu můžete šplhat na různé skály a podobně, ale herní význam to má dekorační.

Destrega byla již uvedena na trh v Japonsku a Spojených státech, v obou zemích se jí dostalo celkem vřelého přijetí. Pravda, puntičkáři poukazovali na to, že magické útoky jsou příliš silné, což ze hry činí vlastně střílečku, kde se bojuje na průměrnou vzdálenost třiceti metrů. Upřímně řečeno - i my jsme nabyli podobného dojmu. Jinak hra působí z grafického hlediska pěkně, to je zcela nezpochybnitelné. Navíc jsou zde vynikající světelné efekty, které si současné komerční publikum nejvíce žádá. To ale nemění nic na pochybnostech, zda se *Destrega* dokáže v oboru reálných 3D bojovek utkat s veličinami formátu *Ehrgeiz* nebo *Bushido Blade*...

Pete Wilton



⊕ PLUSY

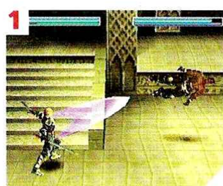
- Plně funkční 3D.
- Mimořádně skvělé zvláštní efekty.

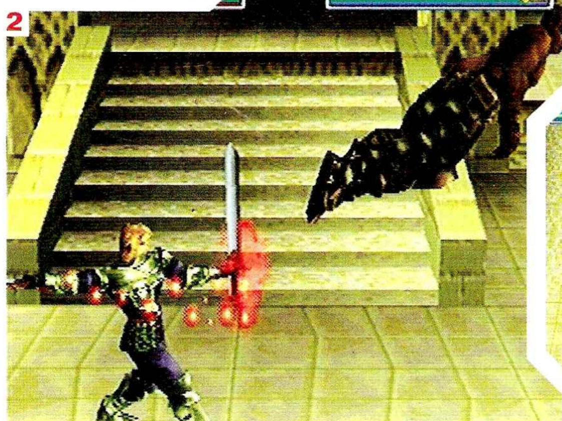
⊖ MINUSY

- Je to více ohňostroj než bojovka.
- Zcela neoriginální dějová zápletka.
- Patrný nedostatek taktiky v boji.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Snažme se Destregu nezatracovat předem, ale jde to těžko. Ty zprávy přicházející přes velkou louži nejsou příliš povzbudivé. Rozhodně nepředpokládáme, že se z toho vyklube nový *Tekken*. Na druhou stranu nelze zcela vyloučit, že se finální hře skutečně podaří posunout trojrozměrné bojovky byť o malý krůček dopředu. Zatím však reálně hrozí, že se stane další pětiminutovou záležitostí.









[1] Docela silný úder. [2-3] Jenom se blbě podívá, a už letí. [4] Další z nepřeberného množství kouzel.

Shadowman

Zde přichází Mike Leroi alias Shadowman, váš nový spasitel démonů. Dan Mayers se vydává do smutného srdce světa Knightsbridge, aby prozkoumal nejnovější thriller od Acclaimu, hru *Shadowman*. Vítáme vás na odvrácené straně...



[1] Super ostrý ostřelovač Mike Leroi má situaci pod kontrolou, ale náhle nastane změna počasí. [2] Taková normální vycházka.

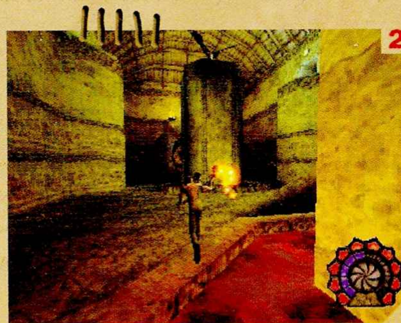
Když se kolem obchodního domu Harrods překotně hromadí kupující, kéž by jen věděli, že uvnitř nevinně vypadající budovy na protější straně ulice sedí v zšeřelé místnosti u stolu dva muži a diskutují o nové hře, která si pohrává s typickými prvky kultu voodoo, masovými vraždami a ještě mnohem horšími věcmi... „Jak jste vymodelovali texturu zdí, s použitím čeho?!" vyhrkne na úvod zákeřně PSM. „Fotografií nemocné kůže," odvětí sově podobný týpek sedící naproti nám. (Polknutí) Ten chlap si nedělá legraci.

Přišli jsme, abychom si předběžně omrkli práci na vývoji napůl střílečky a napůl 3D adventury s názvem *Shadowman*, přičemž průvodce nám dělal Guy Miller, výtvarný ředitel firmy Iguana. Představte si, že se po smrti místo do nebe nebo do pekla dostanete do pustého očistce, známého jako Deadside, spolu se všemi, kdo kdy zemřeli. Jsou vás miliony. Vtip je v tom, že místo šťastného shledání s rodinou a přáteli se vám vymaže paměť. Prostě tu najednou stojíte, máte strach, nic nevidíte, nevíte kam patříte ani co máte dělat.

Taková byla zkušenost Mika Leroie, absolventa střední školy, který upadl do kómatu, nebyl ani živý, ani mrtvý a musel tu pře- ▶

SEZNAMTE SE | SHADOWMAN







[1-2] Atmosféra, kterou navozují různá prostředí, je přinejmenším podmanivá. [3] K hnusné postavě na schodech se přibližujte s maximální opatrností.

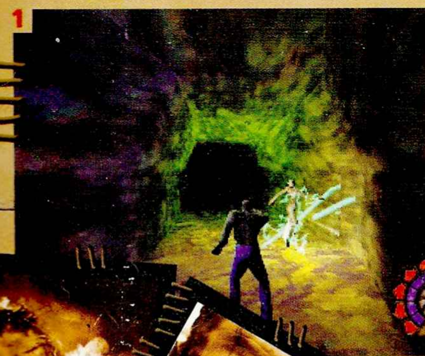
bývat, dokud se jeho tělo nerozhodne, na kterou stranu přeskočí. Během Mikova pobytu v 'motelu' Deadside ho kněžky voodoo přinutí, aby se stal Shadowmanem - jejich osobním ochráncem před silami temnoty. Zní to jako začátek problému? Je tu ale problém, v Deadside se také nachází Asylum, patnáct set metrů vysoká citadela, v níž jsou drženi duchové považovaní za tak nebezpečné, že se nesmí mísit s ostatním obyvatelstvem. Mají na triku válečné zločiny, masové vraždy a tak podobně. Hluboko v Asylum se ale démon jménem Legion snaží dát dohromady pět nejproslulejších zabijáků, kteří kdy po zemi chodili, a chce s nimi vzít útokem Livesíde (svět živých). Mezi tím vším se octne Mike, který dostane za úkol vystopovat a zneškodnit zabijáky dříve, než se stačí osvobodit.

Z kterého místa na povrchu zemském tento morbidní nápad vytryskl? „V jedné z kanceláří společnosti, pro kterou jsem v minulosti pracoval, vysel na stěně obrázek Bruegelovy Babylonské věže," říká Guy. „A já jsem tam prostě seděl a díval se na něj a přemýšlel, jací lidé v ní asi mohli žít. A najednou se vynořil příběh." Proč zrovna ten zdravý zájem o vraždění? „No, udělali jsme takový výzkum. Z některých knih o proslulých vrazích se dozvíte věci, o kterých jste ani vědět nechtěli!"

Co se vizuální stránky týče, díváme se na opravdu lahůdkovou hru - stejně jako mnohé jiné velké hry v poslední době využívá veškeré technologické možnosti PlayStation na maximum. Guy nám vyložil strukturu hry: „Budete si klestit cestu 19 úrovněmi v pěti odlišných oblastech a shromažďovat mrtvé duše ležící všude kolem. Sbírání duší zmenšuje sílu ničemníků, vy jich musíte dát dohromady nejméně 120, přičemž některé z nich jsou dost zákeřně schované."

Jak se tato hra vlastně hraje? „Není to nic jednoduchého, jako Mike musíte najít a zneškodnit pět nebezpečných vrahů, sbírat cestou klíče a proklestit si cestu jejich světem. Vrahové jsou naneštěstí vybráni z rejstříků skutečných masových vrahů FBI, takže pokud o nich něco víte, poznáte v zločincích, i když je ve hře přímo nejmenujeme, Jeffrey Dahmera nebo Teda Bundyho." Když si PSM *Shadowmana* na chvilku zahrál, vytanulo mu na mysli několik věcí. Je to trochu násilnické, že ano, Guyi? „No, jistěže ano... Ale násilí je tu spíše implicitní, a ne přímo na očích. Čerpáme z filmů a napětí dosahujeme stejným způsobem jako ve filmu Texaský masakr motorovou pilou - když něco jen tušíte, je to napínavější, než když to opravdu vidíte." Má pravdu - je to více než napínavé, ale je to také zároveň neuvěřitelně promyšlené a má to hloubku. Způsob, jakým musíte nashromáždit určité množství duší, abyste získali přístup

Jako Mike musíte zneškodnit pět chladnokrevných vrahů, cestou sbírat klíče a proklestit si cestu jejich světy. Všichni zabijáci byli vybráni z rejstříků FBI...





[1] S příšerami, které potkáte na potulkách po pláních pekelných, nemějte slitování. [2] Až dojdete k tomuto mostu, přesuňte se na druhou stranu.

KOMIKS? TO NENÍ LEGRACE...

S*hadowman* je lehce inspirován komiksovým seriálem od Gratha Ennise a Ashleyho Wooda. Je to příběh zaměřený výhradně na dospělé čtenáře, kde důležitou roli hrají extrémní násilí, pomsta a chladnokrevné zabíjení. Vše je dovršeno labužnickým výběrem voodoo specialitek. Mike Leroi, svědomitý, zdvořilý, maminčin mazlíček a absolvent anglické literatury, právě jede v autě s celou rodinou ze školy. Jejich auto ale naboura a on najednou ztratí oba rodiče a malého bratra. Rok leží v kómatu a potuluje se v končinách Deadside (kde se ocitne každý, kdo přestane žít v našem světě), dokud ho nenajde a nezotročí Nettie, kněžka voodoo. Stará Nettie Mikeovi násilně implantuje do hrudního koše temnou masku, a přemění ho tak v Shadowmana, svého osobního ochránce před armádami mrtvých. Když se Mike vrátí do světa živých, nemá tušení, kdo a odkud je, ví jen, že je vrahem nejhoršího kalibru. Vzpomínka na prolévání krve a boje na odvrácené straně. Všichni říkají, že to není zrovna pěkné čtení.



do další úrovně, plynulost, s jakou se během celé hry vynořují a zanořují mini-hry, šílené napětí vyvolávané stísněností prostředí. Nevěříte tomu? Ale je to tak.

PSM sleduje, jak Mike prochází mezi matně osvětlenými bloky v New Yorku a očekává útok nějakého psychopata podobného tomu z Mlčení jehňátek. Jde kolem těla dívky připoutané a vlisované do židle, mouchy bzučí kolem mrtvoly a kazetový přehrávač pořád dokola vyřvává: „My jsme legie. Je nás hodně." A dál do místnosti se zbořeným stropem, kudy do louží na zemi kape voda. Kamera se trochu přiblíží a vy si všimnete, že na stropě mezi stíny něco je. Jasně, právě v tu chvíli nám ta věc skočí na hlavu a začne předvádět hmaty, které jsou zakázané i ve většině států USA. Je zbytečné říkat, že jsme skoro spadli ze židle. Snadno si všimnete paralely mezi touto scénou a filmem Sedm, hra má skutečnou filmovou kvalitu. Guy souhlasí: „Naší snahou je posunout hranice hraní tak, aby vznikla zkušenost co možná nejpodobnější filmu. Udělat ho dospělejším, chcete-li. A to znamená používat plánované zápletky, scénáře, výzkumy reálií a herce, kteří jsou schopni ztvárnit postavy stejně jako u filmu. Prostě je to jako film, který trvá více než 70 hodin."

Jak prostředí, tak hratelnost přispívají k atmosféře hry, která se v pěti oblastech mění. V jedné budete řešit složité hlavolamy v citadele Asylum, jinde plavat v bludišti londýnských kanálů. Přechod do jiných úrovní spouští změny impozantních rozměrů. Pokaždé jakoby jste začínali novou hru, kterou se musíte učit. Dokonce i nejzákladnějšího nepřítele bude obtížné potazit. Nejtajuplnější úrovní byla asi ta, která se odehrávala v nepoužívané stanici metra. V *Tomb Raiderovi 3* byla podobná oblast, ale nepociťovali jste tam takovou izolovanost, ten strach, že jste tam dole skoro sami. V *Shadowmanovi* se octnete ve stanici Dowm Street (skutečná zastávka, která byla zrušena před několika desetiletími), pocítíte, jak se kolem vás ve vlhkých chodbách kupí hmatatelná hrůza, a jen čekáte, kdy na vás něco vyskočí. Slabší jedinci se budou zcela regulérně potit strachy. „Ano" říká Guy „abychom dosáhli realistického dojmu, museli jsme tam dolů slézt, ve tmě, bylo to..." Hrůzostrašné, snažíme se mu pomoci. „Hrůzostrašné je jedno ze slov, která se dají použít. Ale nevyjadřuje náš zážitek dostatečně přesně."

V tomto stádiu to vypadá, že se na nás chystá několik novinek, které zase posunou žánr 3D adventury o kousek dál. Od nepatrných maličkostí, jako je kruhovitý zaměřovač, který umožňuje přesné míření na cíl, po schopnost střílet z vody, což je docela velká zábava. Obě tyto vymoženosti naznačují, že si někdo sednul a zkoumal nedostatky, které se vyskytují v ostatních 3D adventurách, jako je *Tomb Raider*. Ale to vás nepřekvapí, pokud víte, že Guy sám na proslulém projektu Core Design pracoval.

Přidal i několik nových nápadů: „Check pointy jsou zde nově pojaté. V určitých místnostech, kterými v různých úrovních procházíte, se na obrazovce objeví plyšový medvídek, který označuje místo save pointu nebo dokonce vchod do další části světa." Pardon, řekl jste medvídek? „Ano, je to stará vypelichaná hračka, která patřila Mikovu bratru. Je to jediné spojení, které má s minulostí, a myslím, že pro něj znamená něco jako talisman."

Pořád asi působíme trochu skepticky, a tak nám Guy ukáže jedno z míst, kde se medvídek objevuje. Vynoří se nejasné obrysy ducha umolousaného medvídka, který zabírá skoro celou obrazovku. Překvapivě nepůsobí kýčovitě, ale spíše mrazivě, což je zřejmě známkou toho, jak moc jsme se do *Shadowmana* už vžili.

A to ještě není konec. Když jsme se pak setkali nahoře na ulici, sluneční záře nás vysvobodila z temnoty odvrácené strany života, ale bouřící moře hlučných turistů zavedlo naši mysl do stádia jiného strachu před novými démony...



1


2


[1-2] V hlubinách Deadside se tváří v tvář setkáte s červem, který nosí kovbojský širák.

„Naší snahou bylo posunout hranice hraní tak, aby vznikla zkušenost co možná nejpodobnější filmu. Udělat jej dospělejším, chcete-li. Prostě je to jako film, který trvá více než 70 hodin."

ZE SUPERHRDINY OTRAPA?

Doufejme a věřme, že *Shadowman* nebude následovat osud těchto velkých komiksových licencí...



Iron Man

Iron Man si zaslouží cenu za nejpomalejší nahrávání všech dob. Za zmínku také stojí, že nebylo možné střílet za chůze. Což ve hře označované jako střílečka, dosti značně komplikovalo život. Zkrátka a dobře tato hra se vůbec nepodařila...
***PSM* verdict: 2/10**



Incredible Hulk

Byl tak vzteklý, že si prorážel pěstmi cestu tlustými zdmi. Vandrovat jen tak po okolí v podobě velké zelené příšery může být fajn, ale označení „největší herní pecka" mnohé zákazníky vypeklo. Je to lež. Neprodávala se proto, že je to blbost.
***PSM* verdict: 4/10**



Fantastic Four

Další z her se zcela zcestným názvem. Pravda, jsou čtyři. Ale fantastičtí? Možná tak fantasticky nudní. Dokonce ani výpůjčky z jiných příběhů (Iceman) nemohly zachránit tuto hru před odpadkovými koši. Tam totiž patří...
***PSM* verdict: 4/10**



Batman & Robin

Jakýs takýs pokus o zpracování filmové licence čili přísně vzato, to nebyla komiksová látka. „Film si vede dobře, šup-šup, během pár měsíců se podle něj udělá hra a vynese nám balík." Takhle to prostě nefunguje, pánové...
***PSM* verdict: 6/10**



[1] Ford Escort - černý, záludný a náročný vůz. [2-3] Ve světě *V-Rally* zakusíte jak relativní bezpečí asfaltky, tak nástrahy ledu. [4-5] Připravte se na nevšední zážitky. [6] Pohled na trať ve stylu Doom.

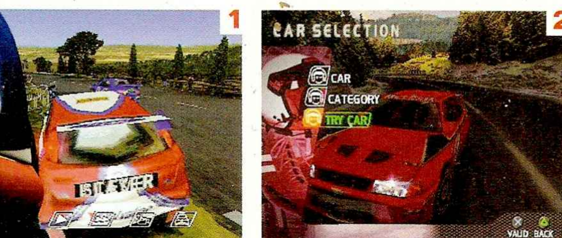
V-Rally 2

Koně se vzpínají pod kapotou v mocném řehotu. Ano, *V-Rally* se vrací s planoucí září. Je to fantastická, impozantní a ultimativní jízda.



Znáte to, o některých písničkách nebo dokonce celých skupinách se někdy tak trochu neurčitě říká, že to je „dobrá hudba do auta". Takové kapely jsou pak odsouzené převážně znít v automobilech unavených lidí vracejících se ze zaměstnání, kde tvoří jen jakési podřadné pozadí, neboť tito lidé většinou myslí úplně na něco jiného, nejčastěji buď na dobrou večeři, anebo na neshody se svou drahou polovičkou.

Řekněme si hned, že takovouhle bezpohlavní hudbu ve *V-Rally 2* rozhodně nenajdete - tvůrce vsadil všechno na kartu hodně bizarního, vnitřnosti trhajícího trash-techno-metalu z jihu Francie. Jinými slovy: jako stádo vyděšených krav řvoucí kytary, zpěv připomínající delirické zvracení, syntezátory znějící jako bublání hříšníkových střev, prostě nářez. Upřímně řečeno, z celé hry představuje hudba tu zdaleka nejhorší část. Je to však jediná výjimka a jediná možná výtka. Zbytek je ▶



[1] Bacha na nárazník. [2] Nejdříve zkouška vozu.









VÝROBCE:	**Eden**	VYDAVATEL:	**Infogrames**
DATUM VYDÁNÍ:	**červenec**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		STYL:	**závodní (rallye)**



[1] I zpomalené záběry jsou velice zajímavé. [2] Šipky vám ukazují směr a prudkost zatáčky. [3] Božská krajina. [4-9] Protivníci se lepší okruh od okruhu. [10-11] Perspektiv je mnoho, ale závod je vždy ten jeden. Musíte se s ním poprat, jak umíte. [12] Další záběr v režimu Replay. [13] Zběsilost ve dvou srdcích. [14] Takhle asi ne.

ÚHLY POHLEDU

Ve hře máte k dispozici celkem pět různých perspektiv - dvě zevnitř vozu, tři zvnějšku. Ale nejen to. Existuje zde totiž i režim, jímž si můžete vytvořit vlastní perspektivu, když se vám žádná z nabízených nezdá dost dobrá.



Pohled zezadu: To si vybere distingovaný gentleman a estét.



Pohled z kapoty: Spíše pro dámy. Nebo pro ty, kdo se jako dámy oblékají.



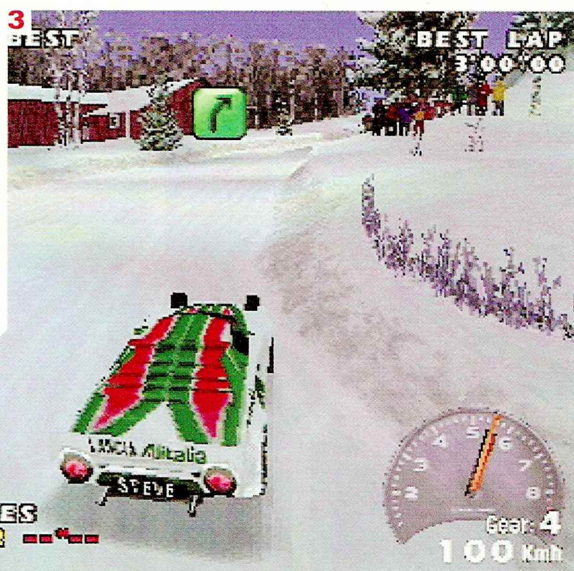
Vytvořená perspektiva: Tohle je celkem vysoko, ale auto se dobře řídí.



Kameraman sedí na kufru: Akční, rychlý pohled pro odvážné jezdce.







[1] Stromy sviští kolem. Jste třetí. Je třeba se pokusit o předjetí ještě před zatáčkou. [2] Oblačno až zataženo s častými srážkami. [3] Doporučujeme používat sněhové řetězy v horských úsecích.

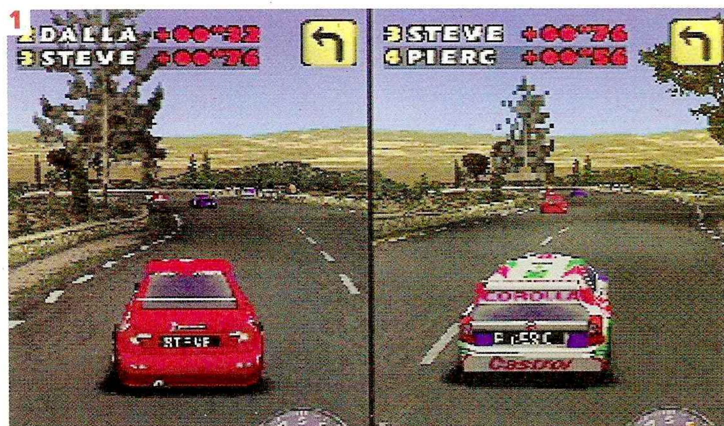
V-RALLY 2 PŘEDSTAVUJE NAPROSTÝ TRIUMF, DIONÝSOVSKÝ POKUS A EXTRÉM V KAŽDÉM MOŽNÉM OHLEDU.

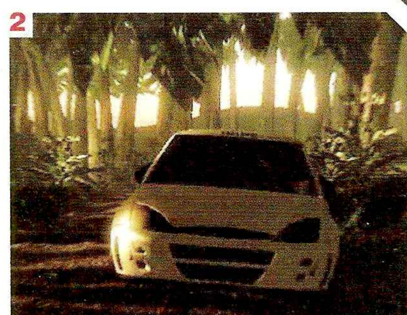
▶ prostě nádherný. Do té míry, že bezpečně víme, že tahle hra na PlayStationu nemá konkurenci. Co vy na to? No dobře, jak chcete, zůstaňte klidně neutrální, tak trochu nad věcí, jak se říká.

Hra je pokračováním *V-Rally* (9/10) a s tímto prvním titulem také bude nevyhnutelně poměřována. To byla skvělá hra, měla v sobě spoustu realismu, krásných scenérií a tak podobně. Ale přece jenom od té doby uběhl nějaký ten pátek: *V-Rally* vyšla už v polovině roku 1997. Nové vzkříšení tohoto průkopníka žánru nyní, o dva roky později, představuje dokonalý triumf, dionýsovský pokus a extrémně výborný výsledek v každém možném ohledu. Zdá se vám to být nepravděpodobné? Ještě chvíli vydržte a neodcházejte ani na WC, ani nikam jinam, už brzy se dostaneme k jádru věci.

Nejprve se podívejme na design. *V-Rally 2* není ani futuristická sklobetonová fantasy a la *Ridge*, ani do fádnosti hozený ultra realismus *Turisma*. Chceme-li hru vůbec s něčím srovnávat, pak snad jedině s codemasteří dvojicí *McRae/TOCA*. Nutně je tu hodně bláta, pomačkaného plechu a také přenádherně graficky zpracovaného prostředí (mezi všemi playstationovými hrami řada vůbec nejpůsobivějších). Nad představením, jež nám zde skýtá bujná příroda, se opravdu člověku tají dech a uprostřed této nádhery se všelijak kroutí závodní okruh. Auta tvoří v režimu pro jednoho hráče až 600 (!) jednotlivých polygonů, a to je sakramentsky dobře vidět. Plechy se lesknou jedna radost, v oknech se odráží všechny barvy duhy, a když si pustíte zpomalený záznam, uvidíte sebe sama, jak uvnitř auta









[1] Režim pro dva: výborná zábava při zachování grafické kvality. [2] Obraz podzimní. [3] Standardní výsledková listina.

zápasíte s volantem. Uvidíte také svého spolujezdce, jak na vás pokřikuje. Animace v interiéru vozu jsou dovedeny až k dokonalosti. Tato auta jsou totéž co finalistky Miss Universe ve světě ženské krásy.

Podívejme se teď na několik konkrétních čísel: je zde celkem 60 okruhů (spočítat kolik zatáček, smyků, předjíždění, bouraček a kotrmelců tu na hráče čeká, raději přenecháme vám, milým čtenářům). Tratě jsou rozmístěné do 12 zemí, jako jsou například Anglie, Francie, Německo, Finsko a Švédsko. Jak si jistě dokážete živě představit, i terén je velice rozmanitý. Asfaltka ve Španělsku, rozmáčené bahno na Novém Zélandu, sníh v Monte Carlu, písek v Austrálii. Co je důležitější, tyto variace nejsou zdaleka jen kosmetické, a pokud chcete uspět na všech tratích, musíte se naučit náležitému přizpůsobení a značně odlišnému stylu s každým novým prostředím. Budete muset takříkajíc srůst se svým vozem. Co se vozů týče, základ tvoří 17 modelů a každý z nich se řídí velmi specificky. Navíc k deseti dalším lze ještě získat přístup v průběhu hry (čeká na vás klasická kolekce vozů rallye). **Mezi základními auty najdete Toyotu Corolla, Peugeota 206, Peugeota 306, Subaru Impreza, Hyundai, Seat, Škodu...** tedy většinu vozů, jež se účastní mezinárodních závodů rallye. Další dobrá zpráva je ta, že u každého jednotlivého vozu lze upravovat jeho výkon i vlastnosti přesně podle vlastního vkusu. Najdete zde čtyři základní mody: Trophy, Rally Championship (to jsou oba velké šampionáty, kde zápasíte s třemi dalšími vozy), Time Trial (tady je vaším nepřítelem čas) a pochopitelně nezbytný Arcade režim. Je náležitě brutální a vlastně možná i nejlepším seznámením se hrou. Asi nastal čas prozradit jedno z největ- ▶

NUDIT SE NEBUDETE

Možná vám editor tratí zní příliš složitě, ale je to režim s neomezeným potenciálem. Unaví-li vás 60 okruhů obsažených v hlavní hře, pak si zde velmi jednoduše vytvoříte své vlastní. Buď navrhnete vlastní vychytaný design, nebo zmáčknete tlačítko s nápisem: 'generátor okruhů'.



Pomocí ikon můžete nastavit velikost a intenzitu každé jednotlivé zatáčky.

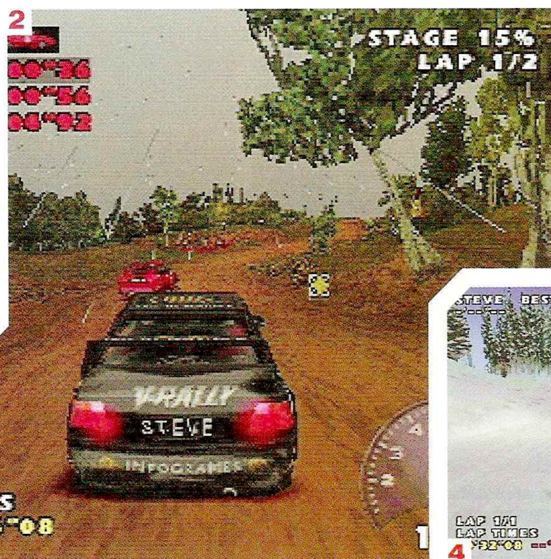


Nebo si můžete objednat náhodně generovanou trať, ta je za chvíli.

OPLÁTKOU ZA SNAHU BUDE AŽ NEUVĚŘITELNĚ REALISTICKÝ ZÁŽITEK Z JÍZDY PŘI UDRŽENÍ SE V MEZÍCH ZÁBAVNÉ HRATELNOSTI.













[1-4] Cesta k trofejím vede přes všestrannost. Musíte se naučit ovládat různé vozy na různých typech terénů a neustále se zdokonalovat. [5] Věru hezký odstín růžové.





[1] Nechtěná akrobatická vložka. [2] Přichází tma a vše je obtížnější. [3] Replay nabízí mnoho volitelných kamer.

ších plus, které hra má. Tím je nepochybně režim pro více hráčů. Buď pro dva hráče (režim rozdělené obrazovky, vertikálně či horizontálně), anebo režim rozdělené obrazovky i pro čtyři hráče! Aby to celé fungovalo, bylo nutné přijmout určité kompromisy: auta tvoří ve hře pro 4 'jen' 120 polygonů a ani rychlost zobrazení není při kvalitě jako v normálním režimu, ale co byste proboha vlastně chtěli? Můžete se dokonale vyřádit v seriálech mistrovství světa, zkusit si časovku nebo si to rozdat se dalšími třemi kamarády. Je to jenom na vás.

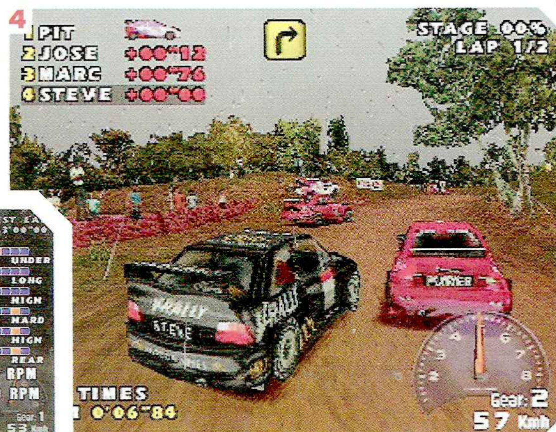
Režim pro 4 by se co do významu neměl rozhodně podceňovat, neboť se o něj dosud pokusilo jen velmi málo her. Je jisté, že hra v tomto režimu ztrácí mnoho

NAVÍC LZE U KAŽDÉHO JEDNOTLIVÉHO VOZU UPRAVOVAT JEHO VÝKON I VLASTNOSTI PŘESNĚ PODLE VLASTNÍHO VKUSU.

ze své vizuální krásy, ale bohatě to vynahradí jinde. Brzy zjistíte, že vás vlastně mnohem více baví hrát s kamarády, než se honit sólo po okruhu, třebaže mnohem úchvatnějším. Co v sobě tento mamutí titul skrývá dalšího? Řekněme si něco o detailech zobrazení - je jich hodně. Z auta, které se na startu jen blýská a září novotou, se během hry stane plechovka obalená bahnem. **Stejně tak vás poznamenají střety s kameny, stromy i soupeři. Nejrůznější karamboly nemají vliv pouze na kosmetiku vašeho vozu, nýbrž i na jeho ovládání.** A co dalšího? Můžete si vybrat z pěti různých perspektiv, navíc je zde i režim umožňující vytvořit si vlastní perspektivu. To je naprostá novinka! Na začátku hry vložíte své jméno, a to se objeví na zadní značce vašeho auta. Rovněž ještě předtím, než se pustíte do skutečného závodění, si můžete vybraný okruh otestovat. To rozhodně udělejte a také nezapomeňte pořádně osolit hlasitost zvuku, protože tato hra obsahuje vynikajícím způsobem nasamplované autentické zvuky. A nyní se dostáváme k další nálože hratelnosti ukryté v útrobách hry - je zde totiž nejlepší traťový editor, jaký můžete v playstationové hře spatřit. Už vás těch šedesát okruhů unavilo? Není nic snazšího, než si během několika málo minut udělat svůj vlastní. Lze do něj vložit a kombinovat až padesát úseků, přičemž nejpříjemnější je, že vše do sebe bezchybně pasuje - ostré zatáčky, šikany, skoky, kopce... fantazii se zde meze nekladou. Samozřejmě si okruh můžete vytvořit v zemi, kterou si vyberete, měnit podnebí, vzhled krajiny, denní dobu a pak se do toho s chutí pustit. Něco se vám při zkušební jízdě znelíbilo? Vrátíte se jednoduše do editorského menu a změníte to. Když jste s výsledkem spokojeni, nezbývá, než jej uložit na paměťovou kartu. Hotovo. Na jednu kartu se vejde takových okruhů až padesát, přičemž je následně možné je používat jak v režimu pro jednoho hráče, tak ve všech režimech pro více hráčů.



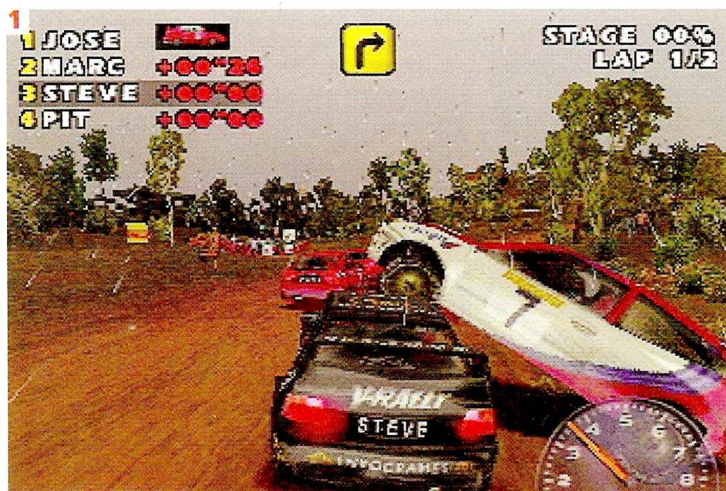




[1-6] Když toho nějaká hra v sobě má tolik jako *V-Rally 2*, člověku hrozí reálné nebezpečí, že jí propadne. Zpomalené záběry, režim pro čtyři hráče, různé perspektivy, skvostné ovládání, hodně jezdců, nádherná grafika a patrně bezkonkurenční životnost. Dejte si pozor, ať u vás nenajdou množství větší než malé!

V-Rally 2



FRANCOUZSKÁ ČTYŘKA

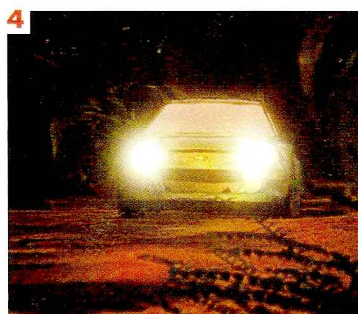
Kromě traťového editoru je dalším výrazně pozitivním aspektem hry režim pro více hráčů. Ten pro čtyři hráče je pochopitelně silně na úkor grafiky, ale míra zábavy, jež dokáže poskytnout, za to prostě stojí. Chce to jen Multitap a tři spoluhráče. Následuje nekonečná jízda.



Počítejte s námi: jedna, dva, tři, čtyři. Ano, čtyři hrají najednou!

Multiplayer pro čtyři hráče je sice graficky slabší, ale o to zábavnější.







[1] Diváci kolem trati touží po násilných scénách. Bravo! [2-3] Replay je tu na rozdíl od *Gran Turisma* plně ovladatelný. [4] Tichá noc... [5] Tudy cesta nevede.

BRZY ZJISTÍTE, ŽE VÁS VLASTNĚ MNOHEM VÍCE BAVÍ HRÁT S KAMARÁDY, NEŽ SE HONIT SÓLO PO OKRUHU, TŘEBAŽE MNOHEM ÚCHVATNĚJŠÍM.

Nebaví vás se patlat s designem okruhu? Sice pochybujeme o tom, že by se někdo takový mohl mezi čtenáři našeho magazínu vyskytnout, ale stejně: můžete využít služeb vestavěného okruhového generátoru. O něco podobného se pokoušely již dříve jiné hry (*Tommi Mäkinen Rally* - PSM 5, 6/10), ovšem nikdy to nebylo dovedeno k takové dokonalosti a s takovou dávkou profesionality. Člověku se okamžitě dostává pocitu, že díky těmto možnostem ho hra nikdy nemůže omrzet. Tedy minimálně do roku 2012.

Nesmíme ještě zapomenout na ovládání. V tomto ohledu se *V-Rally 2* přibližuje více subžánru arkád, ale rozhodně to není nic ve stylu *R4*. Stojí někde uprostřed mezi realismem původní *V-Rally* a čistě zábavnými závody, jako je právě série *Ridge*, hodně blízko například *Colinu McRaeovi*. Zpočátku je dosti obtížné do specifik tohoto systému proniknout, ovšem za chvíli učení to rozhodně stojí, oplátkou za snahu bude až neuvěřitelně realistický zážitek z jízdy při udržení se v mezích zábavné hratelnosti. Věřte, že v případě této hry chválou rozhodně neplýtváme. Tato hra je skutečně tak dobrá, že používání co nejhustšího množství superlativů je jednoduše na místě. Pochopitelně záleží na tom, čemu ve hře dáváte přednost. Jistotu máme v tom, že rozhodně to není pro fundamentalistické nadšence do RPG nebo fotbalu. Je to pro ty, kdo rádi řídí. Ještě lépe vyhovuje rallye-fanatikům. Na PlayStation hra nemá v tomto oboru konkurenci. Nenajdete zde žádné chyby, vizuální stránka je naprosto skvělá, jenom tu hudbu si dokážeme představit lepší. Vážení monsieurs, až budete dělat další verzi a někdo opět navrhne francouzskou metalovou kapelu, jednoduše a elegantně, jak to umí Francouzi, odpovězte „non"...

Stephen Pierce 

Alternativy...

V-Rally 2	10/10
Gran Turismo	10/10
Colin McRae Rally	9/10
TOCA 2	9/10





[1] Bílý vůz na bílé trati. Rasista! [2] Toto je jeden ze speciálních vozů, které získáte až v průběhu hry.

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 16

GRAFIKA:	Skvělá krajina, dokonalé okruhy. Fantastická.	9
HRATELNOST:	Realizuje ty nejodvážnější sny.	10
ŽIVOTNOST:	Díky editoru nekonečně okruhů.	10

Dokonalá závodní hra. Jste-li novopečeným majitelem PlayStationu, kupte si tuto hru. Jste-li milovníkem aut, kupte si tuto hru. Jste-li..., prostě si to určitě kupte.

10 Z DESETI

Ape Escape

Každý z nás ví, jak je to skvělé mít opici. A čím víc těch opic máte, tím je to lepší. Takže je tu vlastně jen jediný problém: chytit je.

1 

2 

3 

4 

5 



6

[1] Na cestu vám svítí šavle. [2] Čtyři iglú a jenom jeden Spike. [3] Výběr světa, do kterého skočíte. [4] Je tam! [5] Člunujte k poštovní schránce. [6] Blázníš, dědku? Ruce i nohy mi mrznou!





Lidstvo je zase jednou v kelu. Superinteligentní ďábelská bělochlupá opice s krvavým zrakem, které se nadává Spectre, se zmocnila stroje času a rozprskla své lidoopí soudruhy do všech koutů světa a času, aby tam - vybaveni stejně jako ona speciální IQtronovou helmou - narušili světa řád, změnili historii a místo homo sapiens vytlačili na piedestal pána tvorstva zcela jiný živočišný druh. Můžete třikrát hádat jaký. **Ne, nejsou to krokodýlové. Ne, ani švábi ne. Dokonce ani velbloudi. Dobře, můžete hádat čtyřikrát. Nápověda: bez helem mají zhruba stejnou inteligenci jako vy. Ano, jsou to slimáci.** Takže jestli všechny ty opice, rozlezlé po celé Zemi a po celé historii někdo nezastaví, čeká nás zřejmě pateticky truchlivá budoucnost v klecích s nápisem PROSÍME NEKRMIT. Naštěstí ty opice někdo zastaví. A ten někdo jste pochopitelně vy. Jmenujete se Spike, jste prepubescentní hoch se zajímavými červenými útvary na kebuli a máte časovou síťku. Pomocí stroje času skáčete do jednotlivých epoch a deratizujete je od opic. Zatím to nevypadá moc složitě, co? Dočkáte se.

TEN, KOMU DOMA TRČÍ Z PLAYSTATIONOVÉHO PORTU OBYČ. DIGITÁLNÍ JOYPAD, SE TEĎ MŮŽE LEDA TAK SEBRAT A ROZBĚHNOUT SE HLAVOU PROTI ZDI.

Tím složitým na hře *Ape Escape* totiž není ústřední nahazovací story ani základní premisa chytání chlupatých šimpanzoidů, ale ovládání. *Ape Escape* patří do žánru 3D skákaček, plošinovek s možností naprosto volného pohybu (tj. není tam jako např. u *Crashe Bandicoota* žádná předem daná trasa), a ovládání má pouze a výhradně analogové. Takže ten, komu doma trčí z playstationového portu obyč. digitální joypad, se teď může leda tak sebrat a rozběhnout se hlavou proti zdi, protože si *Ape Escape* v žádném případě nezahraje. A nebo se taky může sebrat a rozběhnout se pro Dual Shock. Ale o tom až později. Teď to ovládání. Je poněkud, hm, nezvyklé. Levým analogovým stickem máte pod kontrolou směr chůze, plazení atd., pravým zase mácháte zbraní. Dále se tu hodně opotřebují elková a erková tlačítka - klasickou sestavu ani moc nevyužijete, slouží k přepínání nástrojů, řízení pohybů kamery a podobným věcem. I když je fakt, že přepínání mezi









■ VÝROBCE:	**SCEE**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**duben**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**3D plošinovka**

[1] S tímhle mečem si jeden připadá jako Oblohochodec. [2-3] Střelba z praku do pohyblivého terče. [4] Polární medvěd se může jít klouzat.









OPIČENÍ

Čím hlouběji se noříte do hry a čím déle lovíte vřeštící unikače, tím víc máte k dispozici různých technických zařízení a vychytávek. Mezi levely jsou umístěny tréninkové místnosti [každá je designována přesně na typ vašeho nového gadgetu], ve kterých si můžete svou fungláckou zbraň náležitě otestovat.



Profesor se snaží napravit svou chybu se strojem času.



Poštovní schránka vám všechno vysvětlí v dlouhých sentencích.



Nová technika trochu zamává. Ale nebojte se, bude to stát za námahu.



Důležitou součástí výzbroje je také to, na které tlačítko si co nadefinujete.

jednotlivými přístroji je záležitost, kterou budete potřebovat docela fest. Nemáte k dispozici totiž jen prostou, hloupou, jednoduchou, trapnou časoprostorovou síťku na opice a Jediovský světelný meč na různé opruzy. Časem dostáváte další a další gadgety (od opicoradaru přes tanky na vysílačku až po dalekonosný prak - obdobu jablečné bazuky z *Crashe* trojky), je jich tady docela dost (každou si můžete vyzkoušet ve speciálním tréninkovém módu), což je v pořádku, protože opice jsou mrštné, hyperhejbací a poměrně inteligentní, takže tu je každá vychytávka dobrá. Čímž se dostáváme k hlavní atrakci této hry - totiž k onomu avizovanému lovu opic. Na rozdíl od ostatních podobných her, kde se sbírají poměrně nepohyblivá jablka či krystaly, tady musíte kolekcionovat věci, které se hýbají docela dost, po pravdě řečeno hýbají se tolik, až začínáte litovat, že ve výzbroji není nějaký ten šikovný plamenomet s pořádným rozptylem. To spolu s ovládáním, do kterého se nazujete trochu pomaleji než u ostatních her, způsobuje, že hlavním zvukem při začátku hraní *Ape Escape* je skřípění zubů. Jakmile se do toho ovšem člověk dostane, začne si to užívat, a že je čeho si užívat, o tom nepochybujte ani na







[1] Spectre si na vás vymyslel solidní kulišárny. [2] Sestřelte pavoukáče, je to vaše občanská povinnost. [3] Elektrické ryby vám chtějí dát ránu.

Ape Escape

SÍŤ (BEZ SANDRY)

Když chcete opičáky vykopat zpátky tam, kam patří, to jest do vaší současnosti & klecí, musíte se naučit kvalifikovaně máchat časoprostorovou sítí. Tenhle proces jsme si čistě soukromě v PSM zařadili mezi nejzábavnější herní momenty historie.



A máte ji a nepomohlo jí ani to, že měla bouchačku.



A máte ji a nepomohlo jí ani iglú a kamarád sněhulák.



A máte ji. Jediná dobrá opice je opice v síti.



Síť září a Dual Shock ve vašich rukou vibruje.

pikosekundu. Skvělá a rychlá grafika (na které vadí jen to, že nemáte šanci dohlédnout do příliš velké dálky - jako to bylo třeba ve *Spyrovi* - což tvůrci maskují osvědčenou mlhou) snímaná pohyblivou kamerou, přesně vybalancovaná hratelnost, různá prostředí (od džungle přes továrnu až po zábavní park), neustále nové a nové přístroje na detekci a odchyt drzých Judyiných potomků, to vše v sedmnácti levelech (samozřejmě nechybějí ani tajné levely a tři bonusové minihry). Jednoduše a krátce: první „analog only" hra má zatraceně blízko k žánrové dokonalosti. Stejně si jednou ten analogový joypad budete muset pořídit. A znáte to: Co můžeš udělat dnes, tak se z lesa ozývá.

Štěpán Kopřiva


1


2


3


4


5


6


7


8


9

Alternativy...

Ape Escape	9/10
Oddworld: Abe's Oddysee	9/10
Spyro The Dragon	8/10
Jersey Devil	8/10

[1] Časová past opět sklapla. [2] Jeden z techničtějších levelů. [3-4] Dřinu strojům! [5] Banánožrout. [6] Zbývají už jen tři ochranné štíty. [7] Jak ulovit mamuta (a opici, co na něm jede). [8] Ještě že to neklouže. [9] Ještě že to klouže.

Oficiální český PlayStation Magazín 16

VERDIKT

GRAFIKA:	**Barevná, ostrá, rychlá. 9**
HRATELNOST:	**Nadupaná, plná změn a zábavy. 9**
ŽIVOTNOST:	**Jede to rychle. Možná až moc rychle. 9**

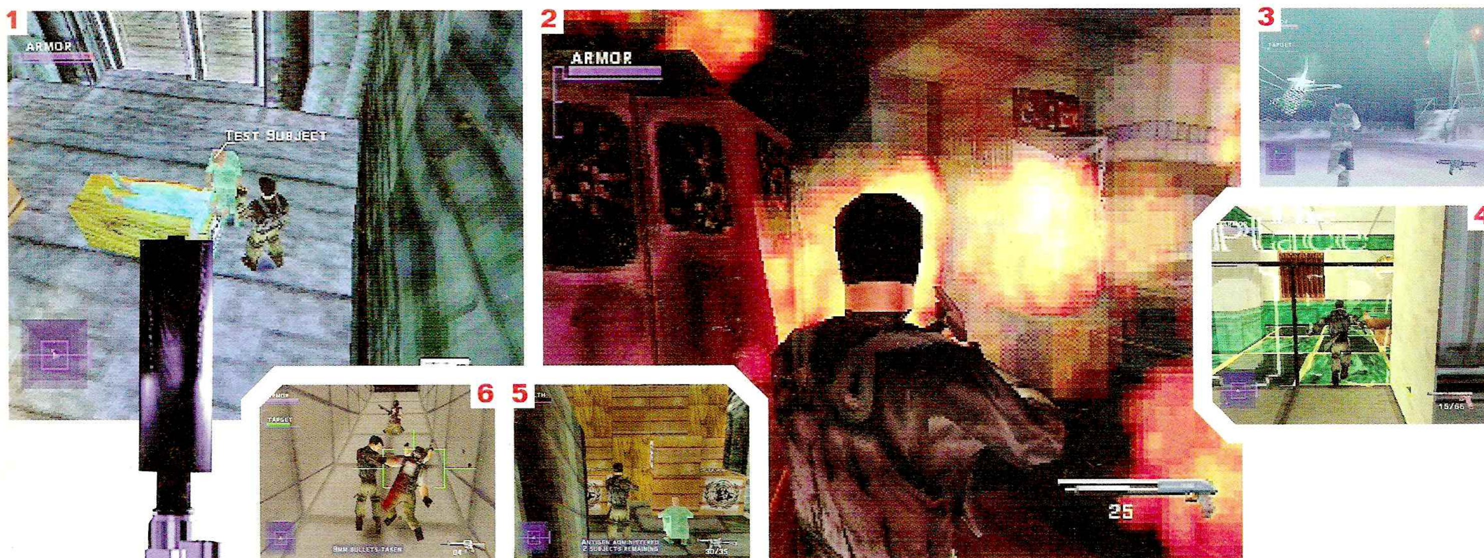
Svižná a hyperkinetická 3D plošinovka nahuštěná nápady. K tomu ještě velmi nápaditá grafika a jedinečné ovládání. Pokud však pro vás není problém skutečnost, že je „analogue joypad only".

9 Z DESETI

Syphon Filter

„Have gun, will travel." Čili po našem:

Máš kvér, můžeš vyrazit na čundr.



[1] Tak v tomhle levelu máte vpíchnout lidským pokusným králíkům potřebné antidotum. To není těžké. Je těžké se k nim dostat. [2] Člověk zřejmě nemá lízt všude. [3] Souboj s vrtulníkem... copak jsem Rambo? [4] Olympijská disciplína - skok sklem. [5-6] Akce. A další akce. *Syphon Filter* je akční ráj.

Je to fakt, s bouchačkou poznáte kouty světa, kam by vás jinak nepustili, ani kdybyste se oháněli občankou, až by si vás lidi pletli s větrákem. Kupříkladu vnitřek baňkovního sejfu - tuhletu exkurzi vám žádná cestovní kancelář nenabídne. No řekněte, viděli jste někde *Cestujeme s Čedokem do České spořitelny*? Zkrátka, jak máte zbraň, žádný hotel vás nevykáže, žádný řidič si vás netroufne obtěžovat pokyny, abyste mu nezvraceli na hlavu, žádná dívka vám neřekne ne, a to ani když si vyškrabáváte špínu mezi prsty u nohy jejím oblíbeným cédéčkem Lunaticů. Veselí střelečtí huncúti se sdružují do zájmových klubů - tzv. teroristických oddílů. Takto zaměřené kroužky bují všude jako automové hřiby po pumovém deštíku a nacházejí všude kolem sebe povětšinou kladnou odezvu. Ne každý je ovšem z počínání teroristů tak nadšen a odhodlán se s nimi družit a hrát si na rukojmí a na Stockholmský komplex. Jejich odvěkými nepřáteli jsou konkurenční oddíly speciálních jednotek, jenž jsou jim stále v patách a hodlají je vymýtit jak lesníci kůrovce.

Je fakt, že tentokrát to teroristi fakt trochu přehnali. Jen jim jejich skupinový vedoucí trochu povolil uzdu, už začali bezuzdně pobíhat po New Yorku a používat členy speciálních jednotek a ostatní populaci jako živé terče. A to není správné. Proto se zjevil hrdina jménem Gabe, dobře vyhlížející chlápek s tvrďáckým leskem v očích, mangáckou kšticí, neprůstřelnou vestou a několika nabitými guny. **Nenechte se ovšem ukolébat jeho zdánlivou adamantovou tvrdostí - stejně za něj veškerou práci budete muset odřít vy.**



Syphon Filter není rozhodně nic nového pod ozónovou dírou. Amíci chytře využili popularity megahitu *Metal Gear Solid* a na nadržený trh vpustili svou imitaci. Pro svou inspiraci nepoužili samozřejmě jen jeho. V nestřežené chvíli vysáli brčkem pár nápadů i z *Duke Nukem: Time to Kill* a samozřejmě pár fórků nasrkli i z vyvinuté archeoložky Lary Croftové. Ovšem byla by chyba tuhle hru okamžitě odstřelit za nepůvodnost a za název, který připomíná spíš nějakou hodně eklhaft část záchodu než tvrdou střílečku. Všechny tyhle detaily jsou po prvním kontaktu s herní realitou okamžitě zaváty prachem zapomnění.

SYPHON FILTER NENÍ ROZHODNĚ NIC NOVÉHO POD OZÓNOVOU DÍROU. AMÍCI CHYTŘE VYUŽILI POPULARITY A NA NADRŽENÝ TRH VPUSTILI SVOU IMITACI.



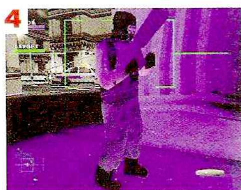




VÝROBCE:	989 Studios	VYDAVATEL:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	červen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11+
		STYL:	3D střílečka



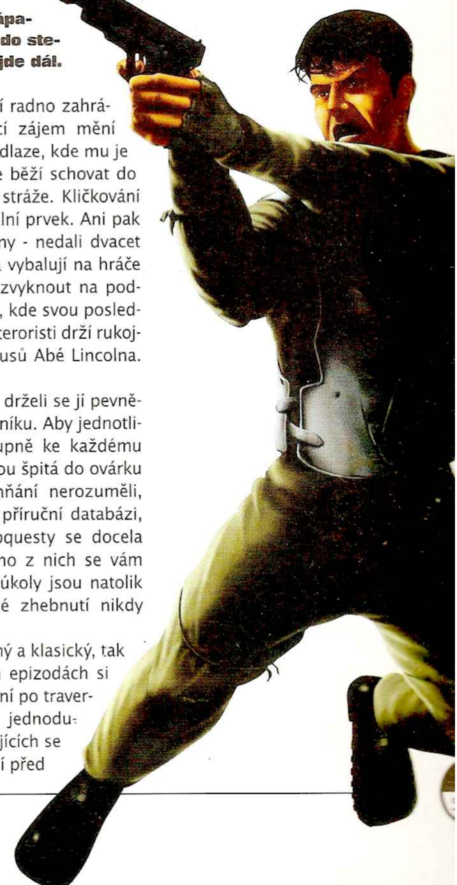







[1-8] Nedá se říct, že by se z grafiky hráčům samou nádherou zastavovalo srdce. Nevadí. Místo krásy nabízí takovou různorodost a nápaditost, že hráč nemá šanci zapadnout do stereotypu a stále mu vrtá hlavou, co přijde dál.



JAK JE SAMOTNÝ HERNÍ PŘÍBĚH JEDNODUCHÝ A KLASICKÝ (NA ROZDÍL OD *METAL GEARU*), TAK JSOU RŮZNORODÉ MISE.

První level je ještě cudně zahalen do šedého overalu tradice. Není žádné překvápko, nad kterým by se hráčům vyklopily bulvy z očních důlků a kutálely se po podlaze, kde jim je zašlápne strážník, který pátrá po Králi Šumavy. Na území malé městské čtvrti pobíháte s malou městskou výzbrojí a kosíte padouchy jak Jan Cimbura pšeničný lán, pouze s tím rozdílem, že z jejich mrtvých těl pak nevážete snopy. Zatím to není ani moc těžké, hlavně díky tomu, že je zaměřování poloautomatické a trefit se do černého dokáže i slepý. Na území baru, banky, vchodu do metra a několika ulic si většinou musíte dávat pozor jenom na to, aby se vám do rány nepřipletl nějaký zmatený urňák. **Ovšem hned s dalším levelem přicházejí velké změny. Ocitáte se v metru, kde teroritičtí bastardi položili jednu velkou pumu.** Pokud si myslíte, že získáte pochvalu od šéfa za její úspěšnou likvidaci, jste na omylu větším než následná exploze, která udělá z metra jednu velkou hořící past. Zmizet ze zavaleného metra je asi tak snadné, jako se dostat ze zavřeného sejfu pro člověka, který se nejmenuje Copperfield. Ovšem nevzdávejte se - pokud se vám to za přispění několika kil trhaviny podaří, následuje první zlatý hřeb *Syphon Filtera* - souboj v kolejišti metra. Háček je v tom, že na kolejích nejste jen vy a jedna z hlav teroristického hydrantu, ale i pár svištících vlaků, s kterými si není radno zahrávat. To už se hráčův postupně rostoucí zájem mění v nadšený obdiv a oční bulvy se válí po podlaze, kde mu je zadupe do koberce Král Šumavy, který se běží schovat do příborníku před příslušníkem pohraniční stráže. Kličkování mezi rozjetými vagóny je masivně originální prvek. Ani pak si ale autoři - rozjetí stejně jako ty vagóny - nedali dvacet a už vůbec ne třicet či narodil se prcek, a vybalují na hráče jednu pecku za druhou. Než si stihnete zvyknout na podzemní katakomby, vrhne vás děj do parku, kde svou poslední čtvrthodinu odtikává několik výbušnin, teroristi drží rukojmí a šílenec s plamenometem se drží vousů Abé Lincolna. A pak zase jinam. A tak to jde pořád dál.



Autoři si dali zásadu hlavně nenudit a drželi se jí pevněji než Anna Karenina věšáku ve vašem šatníku. Aby jednotlivé mise ještě víc oživili, přihazují postupně ke každému úkolu další subquesty, které vám vysílačkou špitá do ovárku vaše kolegyně. Pokud byste jejímu huhňání nerozuměli, můžete si seznam jejich úkolů přečíst v příruční databázi, spolu se seznamem zbraní a map. Subquesty se docela hodí, už proto, že po dokončení každého z nich se vám automaticky uloží pozice. Jednotlivé pidiúkoly jsou natolik hustě propletené hrou, že vás případné zhebnutí nikdy nehodí moc daleko zpátky.

Jak je samotný herní příběh jednoduchý a klasický, tak jsou různorodé mise. V několika prvních epizodách si díky tomu užijete nejen střelby, ale i šplhání po traverzách, hledání časovaných bomb, řešení jednoduchých puzzlů, krytí pyrotechniků rozhodujících se mezi červeným a modrým drátem, prchání před

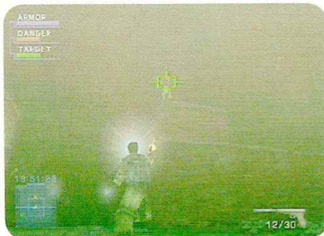
Syphon Filter

DEN MÉHO ŽIVOTA

Gabeova práce se rozhodně nedá nazvat monotónní či nudnou. Jako důkaz přinášíme několik okamžiků z jeho všedního dne.



Raní plížení. Pistolí s tlumičem upažte před sebe a mačkejte spoušť.



Když sestřelíte padoucha ze střechy či stěny, spadne a natluče si nos.



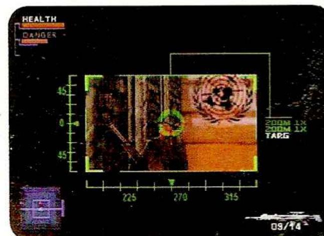
Tohle vyžaduje mistrovskou trefu, jinak to rukojmí už nerozchodí.



Hrdina sice neumí skákat, ale zato umí dobře šplhat a přelézat.



***Metal Gear* nechává pozdravovat - souboj s naštvanou helikoptérou.**



A před spaním ještě trochu odstřelování padouchů místo večerníčku.

[1] Pokud se tu budete poflakovat moc dlouho, zčervená pruh Danger a padouši vás zaměří. [2] Gabe v pozici volně visícího střelce. [3] Animované filmy nenabízí nijak složitý děj. Ale alespoň dobře vypadají.

časovým limitem, záchrany rukojmí atd. Zatímco v prvních levelech si do sytosti užijete střelby a oceníte jemné kouzlo pistole s tlumičem, brokovnice, granátů, či odstřelovačské pušky, v pozdějších misích si tyhle všechny věci můžete nabouchat do nosu. Jediné, co budete potřebovat, bude tichý krok. Proplížit se mezi nepřátelskými strážemi není žádný med, zvláště když - na rozdíl od *Metal Gearu* - nemají protivníci bleskovou sklerózu, takže stačí, abyste se jim jen jednou odrazili na sítnici, a už po vás jdou až do konce levelu. Proti přesile nemáte moc šancí, jste odkázáni jen na výdrž své neprůstřelné vesty a po její dezintegraci vás čeká jen skon a reinkarnace na nejbližším checkpointu. **Proto taky není nejlepším řešením vrhat se bezhlavě do přestřelek, ale spíš se vyplatí vyučit se v umění sniperování a likvidovat teroristy z bezpečné vzdálenosti.**

Syphon Filter není žádná exploze originality, ale je to akcí nadupaná hra, která se vyvedla přesně v duchu potravinářských reklam: Zábavnost v každém kousku.

Jiří Pavlovský

Alternativy...

Metal Gear Solid	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Syphon Filter	8/10
Tenchu	7/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Nijak úžasná, ale funkční.	6
HRATELNOST:	Kupodivu pořád roste a sílí.	9
ŽIVOTNOST:	Rozhodně delší než jedno zahrání.	7

To, co zcela v počátku vypadá jako obyčejná střílečka a imitace *Metal Gear Solidu*, je opravdu zábavná a stále se variující akčárna s mnoha strhujícími nápady.

8 Z DESETI

HRAJTE A třeste se!

DUAL SHOCK™

nová vibrační funkce ovladače


CRASH BANDICOOT


GRAN TURISMO


HERCULES

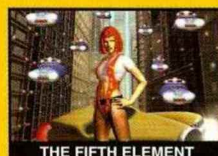

MEDIEVIL


NHL FACE OFF


SPICE WORLD


SPYRO THE DRAGON


TEKKEN 3


THE FIFTH ELEMENT


FORMULA 1

... a spousta dalších her na tebe čeká!

5 990,- Kč
cena kompletu
nebo

599,- Kč v hotovosti + 10 měsíčních splátek ve výši 599,- Kč*

* v rámci akce u vybraných dealerů Sony

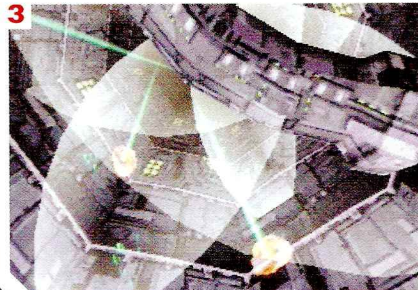


NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

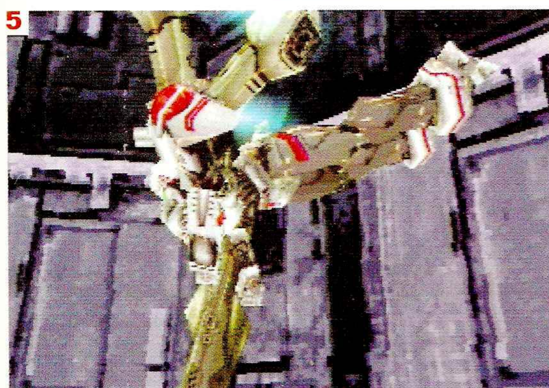


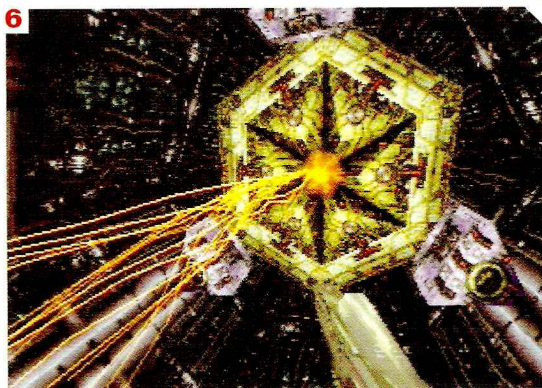


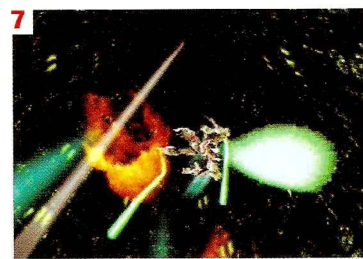


[1] V této úrovni letíte tunelem a nechápete, co se děje. [2] Fantastická grafika. [3] Vynikající exploze. [4] Kde mám ruční brzdu? [5] Jste fešák. [6] Tenhle boss je velice, velice těžký. [7] Střílečka je mrtvá, ať žije *Omega Boost*...









Omega Boost

Hledá se: zájemce o klasickou střílečku s módním grafickým švihem. Nechť se hlásí jen ti nejtrpělivější!

Tato střílečka má jednu z nejrychlejších a nejplynulejších animací, které kdy PlayStation hostila. Technicky vzato - je jedním slovem ohromující. I ten nejvíce světaznalý, superzkušený hráč bude otevírat okno k nadechnutí čerstvého vzduchu, až poprvé *Omega Boost* spatří v akci.

Hra byla naprogramována týmem, jež má na triku vynikající *Gran Turismo.* A přivodí svému klientovi jak hřejivou rozkoš, tak hlubokou frustraci. Jak bylo řečeno, při prvním seznámení se těžko ubráníte němému úžasu nad svižností grafiky. Vaše postava, velmi japonsky působící robot, může být ovládán buď z pohledu první nebo třetí osoby, ale primárně je hra stavěna pro druhou variantu a 1st person je jakási kuriozita navíc (je příliš nepřehledný). Ovšem oba pohledy na akci jsou vynikajícím důkazem skvělého talentu lidí od Polyphony v oboru ždímání playstationového hardwaru. Je to jako jízda na té nejdivočejší horské dráze, intenzivní, supertočivý a extrémně rychlý nářez.

HRA BYLA NAPROGRAMOVÁNA TÝMEM, JEŽ MÁ NA TRIKU TŘEBA VYNIKAJÍCÍ *GRAN TURISMO.*

Starší mezi našimi čtenáři si patrně budou pamatovat klasické automatové tituly firmy Sega, jako byly například *Spece Harrier* a *Afterburner. Omega Boost* je postaven na obdobných principech, ovšem v rámci modernizace nabízí plnou 360stupňovou trojrozměrnost. Pohybujete se buď D-padem nebo analogovými páčkami zcela libovolně a svobodně, zatímco nezávisle pohyblivý kursor vyznačuje směr, kam budou pálit vaše laserové zbraně. K lepší orientaci slouží otáčející se šipka na dolním levém okraji obrazu.

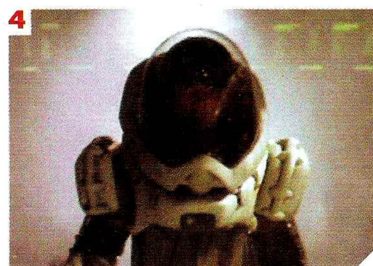
Problém s 3D je ve srovnání s dvourozměrnou hrou zvýšená náročnost zaměřování cíle a nasměrování pohybu, což vás asi nepřekvapí. *Omega Boost* umožňuje útočení z jakéhokoli úhlu, a to obousměrně (jak vy na nepřítele, tak on na vás). Tato







■ VÝROBCE:	**Polyghony Digital**	■ VYDAVATEL:	**SCEE**
■ DATUM VYDÁNÍ:	**červen**	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**žádné**
		■ STYL:	**střílečka**

1 
2 
3 
4 
5 
6 

[1] Letka! Pošlete ji ke krásně vytvarované zemi. [2] Amatéři. [3] Automatická zaměřovací funkce je proti rychle se pohybujícím cílům nezbytnost. [4] Mezi úrovněmi jsou krátké renderované filmy. [5] Robot. [6] Další robot.



skutečnost způsobí, zejména začátečníkovi ve hře, nemalé potíže, ale pouze do té doby, než objeví všechny možnosti, jež ovládání skýtá. V záchvatu geniality totiž přiřadili tvůrci hry z Polyphony skvělou funkci tlačítku R1. Při zmáčknutí tohoto vysoce užitečného buttonu se váš robot a s ním i kamera za jeho zády zamkne na jediný cíl. **Po celou dobu, co ho budete držet, budete moci volně rotovat kolem nepřítele, aniž byste se museli zatěžovat orientováním se ve vesmíru hry.** Bez této funkce by z hratelnosti *Omega Boost* zbyla sotva polovina.

Představte si jízdu autem v rychlosti 120 kilometrů za hodinu, je to dost rychle, ale není to nějaké mimořádné vzrušení. Teď si představte, že sedíte na střeše toho auta. *Omega Boost* je skoro něco takového.

Úrovně v *Omega Boost* jsou mixem dosti předvídatelných ingrediencí. Nejdříve čelíte několika vlnám skupinových útoků slabších lodí či letadel. Tyto lze většinou zneškodnit jedinou dobře zaměřenou střelou. Poté následuje nějaký bossovi podobný ošklivec, který má obvykle určitý specifický způsob útočení. V momentě, kdy jeho taktiku odhalíte, nebudete mít s ním už žádný problém. Ve většině úrovní následuje další, trochu silnější skupinový útok a pak jsou na řadě řádní bossi, na něž je především nutné ušetřit maximum energie.

Nalézt způsob zničení této sorty není už tak úplně jednoduchý úkol, zvláště když nebudete při plné síle. Pokud se vám nepodaří zvítězit (to se vám od třetího levelu nahoru stane skoro určitě), cestujete na úplný začátek dané úrovně. Když si tohle kolečko zopakujete několikrát, zjistíte, že hra již řádně pokouší vaši trpělivost, neboť než se pokaždé dostanete až k nepokořenému bossovi, budete muset absolvovat nějakých pět až šest minut více méně mechanickým ničením jednou poražených nepřátel. Uvidíte, že to bude skutečně těžká zkouška vaší trpělivosti.

Omega Boost je díky tomu velmi obtížná hra, ale rozhodně není neporazitelná. I když tu je kampaňová omáčka, ve skutečnosti jediným cílem zde je překonání bodového rekordu a průnik do další a další úrovně. Tohle bude pro mnohé představovat zastaralý princip motivace, který dnes již tolik nefunguje. Jiní budou zklamáni tím, že jedinou odměnou za jejich herkulovskou dřinu jim bude nějaké víceciferné číslo na výsledkové tabulce. *Omega Boost* je příjemná věc, ale není to v žádném případě *Gran Turismo* v oboru střileček. Ale i kdyby nic, Polyphony tu prokazují svojí vysokou programátorskou úroveň.

James Price 

1 
2 

[1] Robot-pavouk. Nevypadá moc sympaticky a ani není. Věřte nevěřte, je to jen sub-boss. [2] Nastal čas: pavouk žere prach.

Alternativy...

Tempest X	9/10
R-Type Delta	8/10
B-Movie	8/10
R-Types	8/10
Omega Boost	7/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 16

■ GRAFIKA:	**Úžasná, hlaďoučká, mistrovská!.**	9
■ HRATELNOST:	**Zábava, a přesto frustrující.**	6
■ ŽIVOTNOST:	**Krátká, pokud vás nemotivují body.**	6

Omega Boost **vás zcela ohromí svým nádherným vzezřením. Poté vás rozzuří náročností a staromódním motivačním systémem. Nejdřív vyzkoušet a až pak kupovat.**

7 Z DESETI





■ VÝROBCE:	Altus	■ VYDAVATEL:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
		■ STYL:	fantasy RPG



[1] V režimu Arena bojujete na starém parkovišti. [2] Musíte se prokousat spoustou dlouhatánských rozhovorů. [3] Vládkyně této arény. [4] Bitva vedená na tahy. [5-6] Vytvořte si své démony.

Legend of Kartia

Další fantasijní svět, další zloduch, další skromný hrdina... Konami se s pohádkou o kouzelných kartách prokousali až do žánru RPG.





[1] Oheň je základní esencí několika velmi účinných kouzel. [2] Tak co, budeme bojovat, nebo ještě probereme počasí?

Poklidný svět opět straší hrozba chaosu. Situaci mohou opět zachránit jedině prťaví japonští hrdinové - povídají si, bojují a zvyšují počet bodů zkušenosti, dokud se neozve tón oslavné písně na závěr všeho toho snažení. *Legend of Kratia* je, co se stylu a provedení týče, trochu podobná fantasiím od Square, ale je o poznání méně nóbl než třeba ta finální. Stejně jako v případě *Breath of Fire III* se tvůrce této hry, firma Atlus, příliš nepáral s vnější krásou hry. Místo toho je tu děj, děj a ještě jednou děj. A výsledkem je, že *Legend of Kratia* praská ve švech dramatickým příběhem o lotrech, ztracených pevnostech, kouzelných zbraních a monstrech s neobyčejně vyvinutým chrupem. Všechno tohle se povaluje kolem silnice se značkami typu „Konvenční happy end 100 km".

Legend of Kratia se odehrává v zemi Rebus, nicméně se v různých parádičkách vrací k událostem dávno minulým a odehrávajícím se daleko odtud. Po skončení skvělé intro sekvence si mohou hráči zvolit, jestli si raději obují hrdinské boty lehce zženštilého šampióna Toxy the Free Knighta nebo raději divošské hrdinky jménem Lacrymy the Shrine Warrior. Postava je pak vtažena do víru hry, která v několika prvních sektorech (nebo, využijeme-li terminologii samotné hry, v 'kapitolách') spočívá spíš v proklikávání se rozhovory než v lopotném přemýšlení. Ale po tomto interaktivním informativním kurzu (starodávná proroctví, kouzlem stvořené příšery, kdo je dobrý a kdo zlý), který trvá hrozně dlouho, ustoupí žvatlání v převážné většině bitvám, ve kterých se japonské postavičky demolují na omezené, izometricky viděné ploše válečné scenérie. Pro lepší představu: podobně tomu bylo ve *Vandal Hearts* a ve *Final Fantasy Tactics*.



Ke cti této hře slouží, že čím déle u ní vydržíte, tím je silnější. I bez jiskrné grafiky, která by zajišťovala okamžitý přísun bodů za prodané kopie, hra všechno vynahradí propracovanými bitevními scénáři, v nichž to šílenými kouzly jenom hučí. Skutečnost, že můžete znovu hrát bitvy, které jste prohráli (aniž byste museli hru znovu nahrávat a ukládat), a že postupem hry získáváte nepřeberné množství nových magických schopností a potkáváte celé hordy nových příšer, ukazuje, že *Legend of Kratia* je poctivě odvedená práce. I když je tahová akce velice pomalá, animace primitivní a design dosti humpolácký, trpělivého hráče nutně musí uchvátit vynikající vývoj zápletky. RPG veteráni tohle všechno ale už dávno přeci ví.

Dean Evans

Alternativy...

Final Fantasy VII	10/10
Alundra	9/10
Wild ARMS	9/10
Breath of Fire III	8/10
Legend of Kartia	6/10

VERDIKT

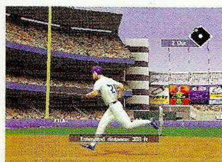
■ GRAFIKA:	Zastaralá, málo detailní a bez nápadu.	3
■ HRATELNOST:	Pro vyznavače tahové „akce" dobrá.	6
■ ŽIVOTNOST:	Potřebujete týden dovolené, ne-li dokonce dva.	8

Až se prokoušete samotnými základy, objevíte opravdovou spoustu výzev, které toto solidně vystavěné, přiměřeně ztvárněné dobrodružství nabízí.

6 Z DESETI

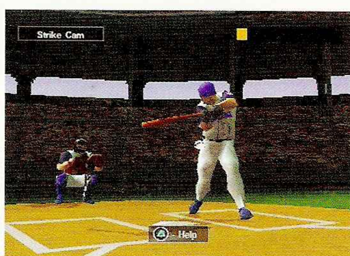
Triple Play 2000

Výrobce: EA Sports
Vydavatel: Electronic Arts
Datum vydání: v prodeji
Styl: sportovní (baseball)



Bohužel dobrá hratelnost a grafický lesk patrně nebudou stačit na to, aby se průměrný český hráč začal zajímat o simulátor baseballu. Dokonale provedený Jaromír Jagr je jedna věc a dokonale provedený Mark McGwire druhá. Jestliže se teď ptáte, kdo je to ten Mark, tak to samo hovoří za sebe. Nicméně by bylo nefér nepřiznat si, že tahle simulace je zcela v tradici EA Sports udělána naprosto skvěle, ba mimořádně.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Stejná jako ve FIFA, NHL a NBA. Akorát je to baseball. 7**
- HRATELNOST: **Pseudorealistická arkáda. 7**
- ŽIVOTNOST: **Jak velký fanoušek baseballu jste? 6**

7 Z DESETI

FA Manager

Výrobce: Krystalis
Vydavatel: Eidos
Datum vydání: červen
Styl: strategie (fotbalový manažér)

Je to podivné, ale tahle hra funguje. *FA Manager* je neuvěřitelně vtahující pro všechny, které zajímá fotbalové zákulisí. Ze začátku působí nezajímavě, ale po několika hodinách vás těžko někdo dokáže odtrhnout. *FA Manager* se v pohodě vyrovná všem nejlepším titulům tohoto typu pro PlayStation. Ovšem mějte na paměti, že je výhradně, stejně jako ostatní fotbalové manažéry, určen jen zaníceným fanouškům kopané.







VERDIKT

- GRAFIKA: **Spousta textů a hnusné zobrazení zápasů. 3**
- HRATELNOST: **Nevíme sice proč, ale je velmi dobrá. 7**
- ŽIVOTNOST: **Vydrží do dalšího roku 7**

7 Z DESETI

Evil Zone

Výrobce: Yuke's
Vydavatel: Titus
Datum vydání: červen
Styl: bojovka



To, co brání hře *Evil Zone* být skutečnou zábavou, je frustrující ovládání. Prodleva mezi zmáčknutím tlačítka a zobrazením akce je tak dlouhá, že prakticky znemožňuje se účinně bránit proti protivníkovým střelám. Je téměř nemožné spojit sled několika chvatů do jednoho komba. Zároveň je těžké nemít rád hru, která obsahuje tolik zábavných pohybů, jako je například teleportování se v trojrozměrné aréně.





VERDIKT

- GRAFIKA: **Slabé detaily, ale zajímavé celky. 7**
- HRATELNOST: **Nepříliš přesvědčivé ovládání. 5**
- ŽIVOTNOST: **Delší, než se může zdát. 6**

6 Z DESETI

Trap Runner

Výrobce: Atlus
Vydavatel: Konami
Datum vydání: v prodeji
Styl: stealth/strategie

Trap Runner má příjemně jednoduchý design úrovní, ale zároveň tahle vlastnost představuje menší problém. Hra totiž díky tomu vypadá jako titul pro 16-bitový systém jak v grafice, tak v hratelnosti. Můžete strávit pár hodin s touhle strategickou akcí, ale nikdy nebudete dokonale vstřebáni tím, co vidíte. Jedině by snad mohli být nadšení chroničtí milovníci retra.







VERDIKT

- GRAFIKA: **Jako kdyby vypadla z 16bitového systému. 5**
- HRATELNOST: **Jednoduchá, ale přesto inovativní. 6**
- ŽIVOTNOST: **Ve dvou hráčích nadprůměrná. 6**

6 Z DESETI

vyhrajte 10x Ape Escape

Soutěžní rubrika časopisu PlayStation Magazín od tohoto čísla prodělává řadu změn. Je tu jiný sponzor (viz. logo), jinak koncipovaná grafika stránky, jiné pojetí otázek a především odhodlání dát k dispozici vždy nejnovější a nejlepší možné herní tituly. Věříme, že spokojení budete především vy.



Šanci získat jednu z deseti originálek vynikající plošinovky *Ape Escape* (Dual-Shock only! 9/10!) má ten, kdo zodpoví správně na následující otázku:

Který vědec formuloval teorii, že lidský druh vznikl vývojem z opice?

a) Alec Baldwin
b) Charles Darwin
c) Dimitrij Mendělejev
d) Princ Charles

Odpovědi zasílejte na lístku maximálně do 10. září 1999.

WORLD'S FIRST DUAL SHOCK ONLY GAME!!

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Další informace o *Ape Escape* hledejte na:
✗ www.sony.cz
✗ www.playstation-europe.com
✗ tel.: 02/22 864 111

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation™

POWERLINE

Vítáme vás v rubrice Top Secret tohoto měsíce. Díky spolupráci s telefonní linkou playstationové důvěry Powerline (jiní ji zase říkají placená erotická konverzace na téma cheaty pro potentní herní tituly) jsme nashromáždili následující kolekci více a méně použitelných rad pro naše zakyslé čtenářstvo.

Kromě dvoustránky, kde zatím pobýváte, vás čekají ještě dvě velká návodová témata. Šest stran věnujeme mimořádně oblíbené závodní hře *Ridge Racer Type 4,* kde se dozvíte jak charakteristiku všech osmi tratí ve hře, tak seznam postupů, jak získat každou jednotlivou motorovou bestii naprogramovanou do této hry od čísla 1 po 321.

Pro ty, co jsou zaměstnáni plošinovkovým problémem zvaným *Deep Cover Gecko,* je přichystána čtveřice stránek výhradně na téma ještěrčí kinofil a jeho trable. Najdete tu samozřejmě popis úrovní a stručný návod, jak se v každé z nich dostat dál.

VYHLÁŠENÍ SOUTĚŽE HAPPY 13/PSM 14

Třináct človíčků se může těšit na *Ridge Racera 4.* Už jsme je vylosovali a máme jejich korespondenční lístky hezky přiřazené ke krabičkám s hrou (obsahuje dvě CD, jednak *R4* a jednak akcelerovanou verzi původního *Ridge Racera* plus pár dalších kravinek). Ale nejdříve si řekněme, jaké že to odpovědi účastníkům mohly zaručit šanci být vylosován. Zde jsou:

1) Tvůrcem hry *Ridge Racer 4* je Namco.
2) Dívka z obálky PSM 14 se jmenuje Reiko.
3) Druhé pokračování série *Ridge* se jmenovalo *RR Revolution.*
4) Zemí původu série *RR* je Japonsko.
5) Speciální ovladač ke hře *R4* se jmenuje JogCon.

A hra putuje k těmto čtenářům:

✗ Václav Flieger, Roudnice;
✗ Zdeněk Jirkovský, Brno;
✗ Vít Boháč, Jičín;
✗ Petr Staněk, Bruntál;
✗ Radek Gebr, České Budějovice;
✗ Milena Černá, Praha 3;
✗ Petr Gebauer, Opava;
✗ Andrea Soušková, Žilina;
✗ Eliška Zavoralová, Hodonín;
✗ Václav Krmela, Starý Vestec;
✗ Tibor Benci, Vlčkovce;
✗ Markéta Bílková, Všeň;
✗ Radek Novák, Kralupy nad Vltavou.

PRŮBĚŽNÉ POŘADÍ V SOUTĚŽI ROLLCAGE

Předně se omlouváme za vypadnutí průběžného pořadí této soutěže v minulém čísle. Dále vás chceme informovat, že jsme se rozhodli prodloužit soutěž do 25. července, takže pokud jste si zakoupili časopis v prvních dnech vydání, měli byste mít ještě asi týden na to, abyste se pokusili zasáhnout do našeho pořadí.

Zde je průběžný stav k 24. červnu 1999:

1) Tomáš Skorkovský 23:30
2) Josef Lukáš 23:46
3) Daniel Šimek 23:53
4) Peter Prochác 23:66
5) Antonín Juráň 23:70
6) Tomáš Havran 23:80
7) Emil Kasman 23:83
8) Jiří Koukal 23:86
9-10) David Nevěřil 23:93
9-10) Jiří Novák 23:93

POWERLINE

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

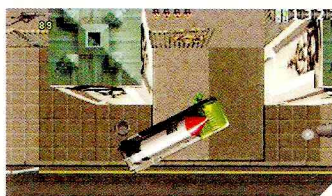
ZMĚŇTE JMÉNO POSTAVY A STANE SE NÁSLEDUJÍCÍ:

Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě, Mods And Sods:
M, A, Y, F, A, I, R.



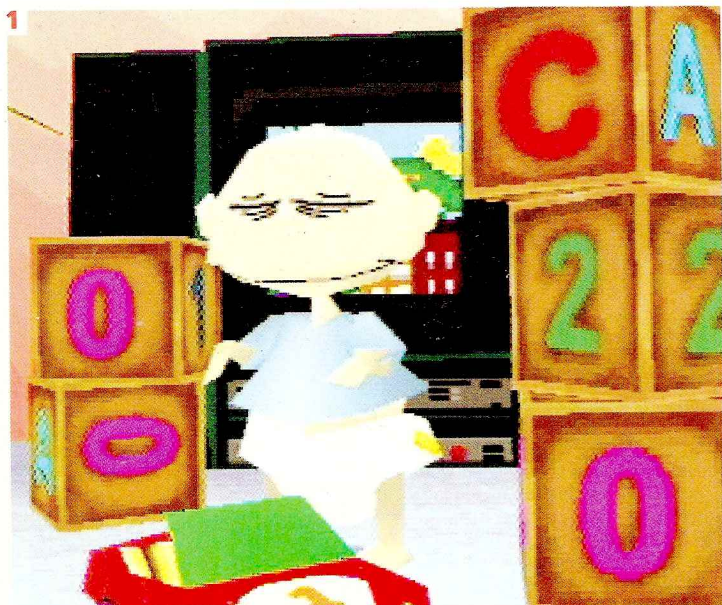
Vyždímejte maximum z pixelové hry jménem *Hugo* pomocí našich tipů.

Přístup do úrovně tři, Chelsea Smile:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři, Dead Certainty:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovně na pět:
H, A, R, O, L, D, H ,A, N, D.

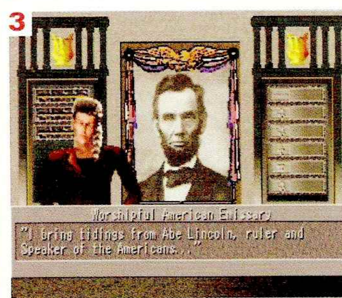




Když své jméno změníte na 'Tooledup', odměnou vám budou ve hře *GTA: London 1969* všechny zbraně, a navíc s nekonečnou municí.







[1] Zaveďte Tommyho do úrovně Toy Palace a uvidíte, že se zase bude usmívat. [2] Nezapomeňte na všechny skryté úrovně v Live Wire. [3] Získejte maximum zlata v *Civilization II*. Strejdovi Top Secret nemusíte děkovat.

POWERLINE

HUGO

PŘÍSTUP DO VŠECH ÚROVNÍ: Na obrazovce s mapou podržte L1 a R2 alespoň deset sekund. Pak se na mapě začnou přetáčet různé oblasti.

Pro přetáčení nazpět jinými oblastmi podržte alespoň deset vteřin L2 a R1.

BONUSOVÁ HRA, MAGIC HANDS: Dokončete hru v arkádovém režimu, přičemž seberte všechny prémiové předměty ve všech úrovních. Pak dokončete sektor s koncem provazu a prostřelte oknem Scyllu zlou čarodějnici.

POWERLINE

LIVE WIRE

PŘÍSTUP KE VŠEM PODÚROVNÍM: Na obrazovce pro volbu úrovně zmáčkněte a podržte tlačítko Ⓐ a pak: ←, ↓, ↑, →, ←.

Pomocí směrových tlačítek doprava a doleva si vyberte úroveň, pak zmáčkněte ↑ nebo ↓ a vyberte si podúroveň.

POWERLINE

RUGRATS

SNAŽŠÍ SKÓROVÁNÍ PŘI MINIGOLFU: Podržte tlačítko pro chůzi při odpalu a zaměřovač se bude pohybovat pomaleji.

NAJÍT DĚTI V ÚROVNI CHUCKIE'S GLASSES: Všechny děti jsou nahoře. Popadněte batole a utíkejte po schodech dolů. První zatáčka vede doprava do chodby, ale když se vydáte až první doleva, dostanete se do kuchyně. Přeběhněte kuchyň a budete doma.

PŘÍHODA NA ZKRATCE ISLE SEVEN: Jděte ke květinám a najdete tři balónky svázané k sobě. Utíkejte k nim a zmáčkněte tlačítko ◎. To vás vynese na střední část desky.

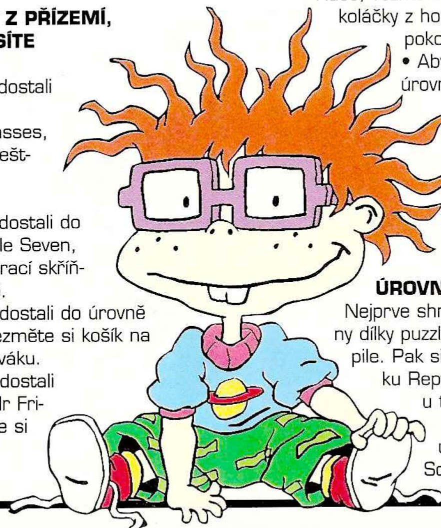
SKRYTÉ KOUSKY REPTARU: Přehrajte celou osmou úroveň na Ice Cream Mountain, proklestěte si cestu na druhou stranu pyramidy a vejděte dovnitř. Najdete spoustu kousků Reptaru. Najdete také starého pana Frienda.

PŘEDMĚTY Z PŘÍZEMÍ, KTERÉ MUSÍTE MÍT:

- Abyste se dostali do úrovně Chuckie's Glasses, vezměte si deštník z dětské ohrádky.
- Abyste se dostali do úrovně On Isle Seven, vezměte si hrací skříňku z kuchyně.
- Abyste se dostali do úrovně Egg Hunt, vezměte si košík na vajíčka z obýváku.
- Abyste se dostali do úrovně Mr Friend, vezměte si stroj z dílny v suterénu.
- Abyste se dostali do úrovně Grandpa's Teeth, vezměte si umělé zuby z koupelny.
- Abyste se dostali do úrovně Ice Cream Mountain, vezměte si golfové hole nedaleko vchodových dveří.

PŘEDMĚTY Z PRVNÍHO PATRA, KTERÉ MUSÍTE MÍT:

- Abyste se dostali do úrovně Seven Voyages of Cynthia, vezměte si panenku Cynthii z pokoje pro hosty.
- Abyste se dostali do úrovně Let There Be Light, vezměte si baterku z Tommyho pokoje.
- Abyste se dostali do úrovně Toy Palace, vezměte si panenku Thorg z pokoje Didiho a Stua.
- Abyste se dostali do úrovně Circus Angelicus, vezměte si vycpaného lva z horní koupelny.
- Abyste se dostali do úrovně Cookie Race, vezměte si krabici na koláčky z horního obývacího pokoje.
- Abyste se dostali do úrovně Visitors From Outer Space, vezměte si dálkové ovládání z dědečkova pokoje.



PŘÍSTUP DO ZÁVĚREČNÉ ÚROVNĚ: Nejprve shromážděte všechny dílky puzzle k lupénkové pile. Pak si vezměte panenku Reptar, která je u televize. Tak budete mít přístup do úrovně Reptar Solo .

POWERLINE

CIVILIZATION II

29874 KUSŮ ZLATA:
Přejmenujte své město na CasH a při psaní H, nezapomeňte podržet tlačítko R1.

POWERLINE

WCW NWO THUNDER

VELKÉ HLAVY, RUCE A CHODIDLA:
V hlavním menu zmáčkněte sedmkrát R2, jednou R1 a pak SELECT.

POSÍLENÍ OFENZÍVY A DEFENZÍVY:
V hlavním menu zmáčkněte čtyřikrát L2, čtyřikrát R2, čtyřikrát L1, čtyřikrát R1 a nakonec jednou SELECT.

PROHLÍŽENÍ VŠECH FMV SEKVENCÍ:
V hlavním menu zmáčkněte čtyřikrát R1, čtyřikrát L1 a pak jednou SELECT. Teď uvidíte úvodní video sekvenci hry.

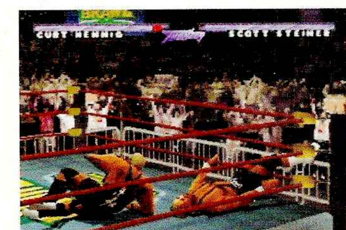
Pro přeskakování ze sekvence podržte buď ← a nebo → a zmáčkněte tlačítko ⊗. Teď můžete přeskakovat z jedné sekvence do druhé a na prohlížení jich máte víc než 100.

OTEVŘENÍ SKRYTÉHO ZÁPASNICKÉHO RINGU CAGE:
V hlavním menu zmáčkněte následující řadu tlačítek: R1, R2, R1, R2, SELECT. Pokud se teď díváte na menu voleb, uvidíte, že se volba ring změnila na CAGE.

OTEVŘENÍ SKRYTÉHO ZÁPASNICKÉHO RINGU THE BOX:
V hlavním menu zmáčkněte následující řadu tlačítek: L1, L2, L1, L2, SELECT a uvidíte, jak se v menu voleb objeví THE BOX.

ZÍSKÁNÍ VŠECH SKRYTÝCH ZÁPASNÍKŮ:
Na obrazovce Select Player zmáčkněte čtyřikrát R1, čtyřikrát L1, čtyřikrát R2, čtyřikrát L2 a jednou SELECT. Teď budete mít ve všech režimech přístup ke všem skrytým postavám.

PlayStation



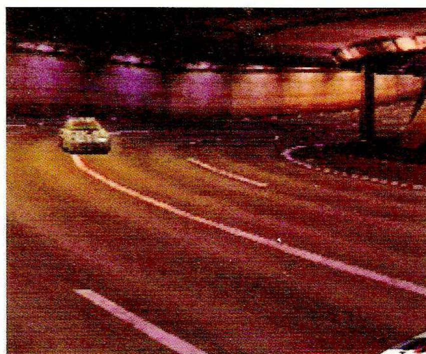
MÁTE ZÁLUSK NA NEJMODERNĚJŠÍ AUTOMOBILOVÉ ZÁVODY PLAYSTATIONU? CHCETE VLASTNIT A ŘÍDIT VŠECH 321 VOZŮ, KTERÉ TATO HRA NABÍZÍ? ZDE JE PODROBNÝ PRŮVODCE JEN PRO VÁS...

RIDGE RACER TYPE 4











Varujeme vás předem, není to nic jednoduchého. S největší pravděpodobností vám to bude trvat měsíce, než dosáhnete definitivního konce, ale na druhou stranu to za pokus rozhodně stojí.

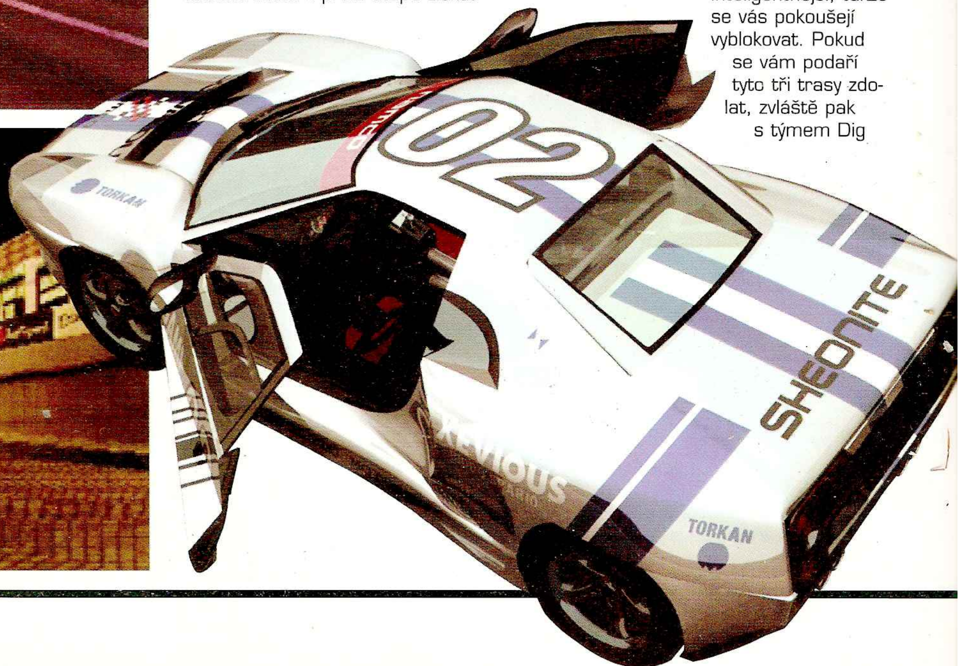
Stejně jako ve všech velkých závodních hrách současnosti jsou i stáje *Ridge 4* doslova nacpané motorovými plnokrevníky. K získání 321 nabízených aut je nutné zvítězit v závodech režimu Grand Prix, buďte první v každém z jednotlivých závodů, a následkem toho budete mít k dispozici nejlepší vozy výrobce, s kterým jste závodili. To znamená, za předpokladu, že pojedete postupně se všemi čtyřmi týmy a použijete všechny čtyři výrobce, dostanete celkem ehmmm... 64 aut. Okamžitě vyvstane otázka, kde se skrývá těch zbylých 257? Vydržte, vysvětlíme vám to.

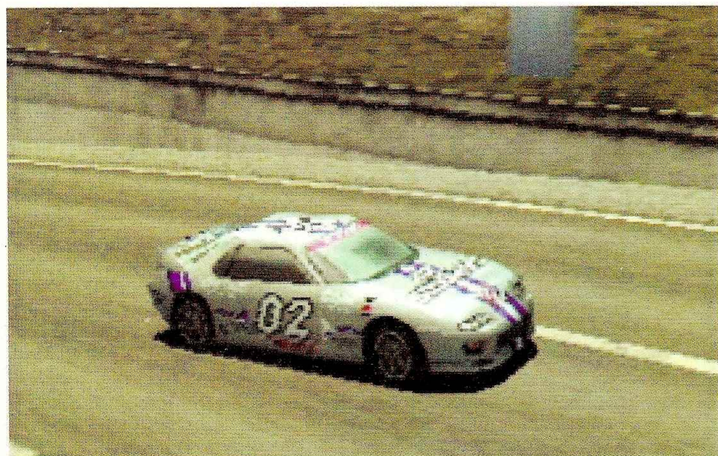
Režim Grand Prix je rozdělen do čtyř oddílů. První etapa, kde vždycky začínáte, se skládá ze dvou tratí, obě jsou moc hezké a docela jednoduché, ostatní auta navíc jezdí neagresivně a relativně pomalu. Je tu ještě jeden důvod, proč je tato etapa takhle lehká. Abyste se kvalifikovali, stačí skončit do třetího místa, což znamená, že se můžete snadno dostat dál, i když nepojedete dokonale po ideální stopě a bez kolizí.

Z toho také vyplývá způsob, jak můžete hned v první etapě získat více aut. Asi jste si všimli, že když v obou závodech první etapy skončíte na třetím místě, dostanete jiný výběr vozů, než když vybojujete celkové vítězství. Princip je ten, že čím hůře skončíte, tím méně přesvědčíte vedoucí týmů, aby vám dali dobrá auta. Takže za třetí místo vám poskytne *Ridge Racer Type 4* něco na způsob stodvacítky, kdežto za opakované vítězství nabídne svůj ekvivalent sportovní formule. Za každou etapu dostanete jedno auto, takže pokud budete chtít získat všechny vozy, budete muset spoustu závodů dokončit na různých místech. Někdy není zrovna lehké se přesně trefit do umístění, které vám schází.

V druhé etapě už to bude o něco těžší. Ke zdolání obou okruhů bez srážek je potřeba větší zručnosti a také ostatní auta jsou inteligentnější. Přidejte si k tomu rychlost vašeho auta a skutečnost, že pokud se chcete kvalifikovat, musíte skončit nejhůře druzí. Méně zručný začátečník se přes tyto překážky už bez problémů rozhodně nedostane.

Ve Final Grand Prix se to ovšem teprve rozjede. Všechno je teď velice obtížné, a abyste se kvalifikovali, musíte prokázat neskutečné dovednosti. Trati jsou mnohem užší, zatáčky ostřejší a protivnická auta daleko inteligentnější, takže se vás pokoušejí vyblokovat. Pokud se vám podaří tyto tři trasy zdolat, zvláště pak s týmem Dig

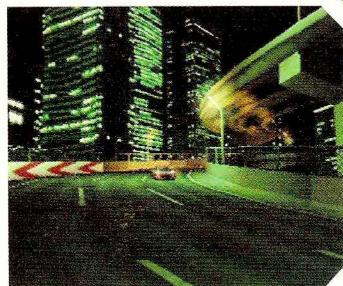




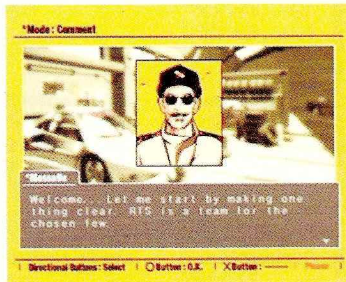














Racing, můžete si říci, že jste zvládli základy *Ridge 4*.

Poslední věc, se kterou se ještě musíte vypořádat, jsou tzv. Shooting Hoops. Je to jedinečný závodní okruh v tom, že tu jde pouze o rychlost. Musíte projet šest nekomplikovaných kol, není zde ovšem místo na jakoukoli chybu. Před tímto závodem si můžete svůj postup savenout a za vítězství vás samozřejmě čeká pěkně rychlé auto.

Až se vám podaří splnit všechny možné varianty režimu Grand Prix, zbývá vám ještě režim Extra Trial, kde máte možnost získat speciální ďábelské vozy jednotlivých automobilek. Jedinou podmínkou je zvítězit v krátkém závodu právě nad vozem, který máte získat. Není to žádná legrace a bez opravdu nadupaného vozu sem nemá cenu vůbec chodit.

Jak přesně se dostanete ke všem jednotlivým autům? To je opravdu velice složitá otázka. Pro usnadnění výkladu jsme proto připravili následující tabulky...

JAK TABULKY ČÍST

Každá tabulka na následujících dvou stránkách představuje skupinu aut, kterou můžete získat za umístění se v závodech samotných. Maximální rychlost je proměnlivá a závisí na vaší volbě týmu, za který se rozhodnete závodit. Jako člen TRS týmu dostáváte například většinou rychlejší auta. Když ale na druhé straně zvolíte tým MMM, máte sice lehké soupeře, ale i pomalejší auta. Volba je jen na vás. Ještě poznámka: v kolonce 'Max. rychlost' je uveden údaj v jednotkách mph.

SKUPINA JEDNA

Auta z této skupiny dostanete, pokud *Ridge 4* hrajete úmyslně špatně nebo jste hrozní antitalenti. Jsou to vůbec nejpomalejší vozy a šance, že s nimi vyhrajete Extra Trial, je naprosto mizivá. Dostanete je, když v závodech první etapy skončíte dvakrát třetí, v dalších dvou dvakrát druzí a vyhrajete závěrečné Grand Prix.

SKUPINA DVĚ

Nepatrné zlepšení. Tyto podprůměrné kusy získáte, když v prvních etapách skončíte třetí, pak první v úvodním kole druhého sektoru a druzí v dalším kole a nakonec vyhrajete v třetí Grand prix.

SKUPINA TŘI

Opět si v první části dojeďte pro dvakrát třetí místo. Pak přijeďte druzí do cíle prvního závodu druhé etapy a druhý závod vyhrajte. Nakonec musíte samozřejmě vyhrát třetí etapu Grand Prix.

SKUPINA ČTYŘI

V první části potřebujete dvě třetí místa a ve druhé pak dvě první, tato konstelace vítězství a méně ideálního výkonu na začátku vám namixuje tuto skupinu vozů.

SKUPINA PĚT

Ulovte v první části dvě druhá místa, pak vyhrajte zbývajících šest závodů a dostanete na hraní tento lákavý výběr.

SKUPINA ŠEST

V prvním závodě dojeďte druzí, pak si nasaďte závodnická křídla a dojeďte si pro vítězství ve všech zbývajících závodech. Tyhle mimořádně nadupané exempláře budou pak vaše.

SKUPINA SEDM

Výběr aut, který vám vytvoří nejlepší předpoklady v honbě za ultimativním vozem režimu Extra Trial. Podmínkou je být první ve všech závodech všech etap režimu Grand Prix...

TOP SECRET

ASSOLUTO

SKUPINA 1: BŘIDILSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
2.	Promessa	2. část	111-120
6.	Promessa	Final GP	120-132
13.	Promessa	Oval	174-187

SKUPINA 2: TELECÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
2.	Promessa	2. část	111-120
7.	Bisonte	Final GP	122-134
14.	Bisonte	Oval	178-188

SKUPINA 3: NEMASTNÁ-NESLANÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
2.	Promessa	2. část	111-120
8.	Regaro	Final GP	126-138
15.	Regaro	Oval	181-194

SKUPINA 4: ARMÁDA PRŮMĚRNÝCH

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
2.	Promessa	2. část	111-120
9.	Fatalita	Final GP	127-140
16.	Fatalita	Oval	184-197

SKUPINA 5: PRO SNAŽIVCE

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
3.	Bisonte	2. část	113-124
10.	Rondine	Final GP	132-144
17.	Aquila	Oval	188-199

SKUPINA 6: FRAJERSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
4.	Regaro	2. část	116-127
11.	Cavaliere	Final GP	134-147
18.	Estasi	Oval	191-202

SKUPINA 7: SUVERÉNNÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Promessa	1. část	101-112
5.	Fatalita	2. část	120-132
12.	Infinito	Final GP	137-147
19.	Squalo	Oval	194-211

ĎÁBELSKÝ VŮZ

Název: Vulcano

Je to malé a velmi obtížně zvládnutelné auto s maximální rychlostí 221-232 mph. Připadáte si s ním trochu jako ve *Wipeoutu*. Namco ho pojalo skoro jako vznášející se stroj - což je sice hezký nápad, ale na ovládání si vylámeme zuby skoro každý. Jen pro skutečné experty!







TERRAZI

SKUPINA 1: BŘIDILSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
2.	Ambitious	2. část	109-123
6.	Ambitious	Final GP	117-130
13.	Ambitious	Oval	173-187

SKUPINA 2: TELECÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
2.	Ambitious	2. část	109-123
7.	Troop	Final GP	122-129
14.	Troop	Oval	176-188

SKUPINA 3: NEMASTNÁ-NESLANÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
2.	Ambitious	2. část	109-123
8.	Rumour	Final GP	126-137
15.	Rumour	Oval	178-193

SKUPINA 4: ARMÁDA PRŮMĚRNÝCH

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
2.	Ambitious	2. část	109-123
9.	Wildboar	Final GP	127-140
16.	Wildboar	Oval	183-197

SKUPINA 5: PRO SNAŽIVCE

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
3.	Troop	2. část	112-126
10.	Capital	Final GP	130-143
17.	Decision	Oval	187-198

SKUPINA 6: FRAJERSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
4.	Rumour	2. část	116-129
11.	Cowboy	Final GP	133-146
18.	Terrific	Oval	190-202

SKUPINA 7: SUVERÉNNÍ

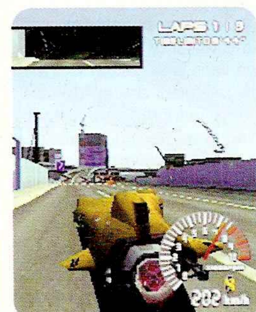
Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Ambitious	1. část	99-112
5.	Wildboar	2. část	119-132
12.	Starlight	Final GP	137-153
19.	Destroyer	Oval	193-209

ĎÁBELSKÝ VŮZ

Název: Utopia

Tak trochu mystické pojetí. Relativně velmi pomalá akcelerace a hodně velká maximální rychlost (243 - 248 mph) jej předurčuje pro hráče, kteří znají trasy skrz naskrz. Velikost auta způsobuje, že je velmi citlivé na výchylky z ideální stopy, je téměř nemožné dokonale zvládnout jeho ovládání. Ovšem pocit z jeho řízení stojí za námahu.





LIZARD

SKUPINA 1: BŘIDILSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
2.	Bonfire	2. část	109-120
6.	Bonfire	Final GP	119-130
13.	Bonfire	Oval	174-187

SKUPINA 2: TELECÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
2.	Bonfire	2. část	109-120
7.	Detector	Final GP	122-133
14.	Detector	Oval	177-190

SKUPINA 3: NEMASTNÁ-NESLANÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
2.	Bonfire	2. část	109-120
8.	Wisdom	Final GP	124-136
15.	Wisdom	Oval	180-194

SKUPINA 4: ARMÁDA PRŮMĚRNÝCH

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
2.	Bonfire	2. část	109-120
9.	Officer	Final GP	126-138
16.	Officer	Oval	184-196

SKUPINA 5: PRO SNAŽIVCE

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
3.	Detector	2. část	111-123
10.	Colleague	Final GP	130-143
17.	Tamer	Oval	186-199

SKUPINA 6: FRAJERSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
4.	Wisdom	2. část	114-126
11.	Comrade	Final GP	134-146
18.	Cataract	Oval	188-201

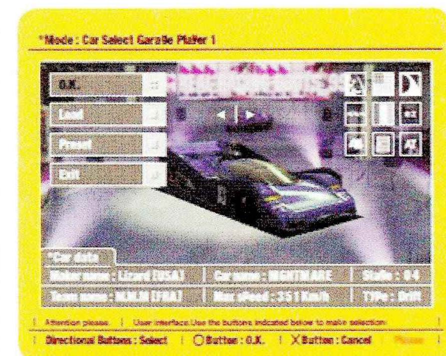
SKUPINA 7: SUVERÉNNÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Bonfire	1. část	101-111
5.	Officer	2. část	117-130
12.	Ignition	Final GP	136-153
19.	Reckless	Oval	191-208

ĎÁBELSKÝ VŮZ

Název: Nightmare

Tenhle nádherný kousek je typu 'drift', má výbornou akceleraci a maximální rychlost kolem 218 - 229 mph, což mu umožňuje po tratích skoro doslova létat. Nemá žádný podstatný nedostatek, vybojujte jej za každou cenu!







AGE SOLO

SKUPINA 1: BŘIDILSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
2.	Prophetie	2. část	107-122
6.	Prophetie	Final GP	119-130
13.	Prophetie	Oval	176-188

SKUPINA 2: TELECÍ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
2.	Prophetie	2. část	107-122
7.	Dirigeant	Final GP	120-133
14.	Dirigeant	Oval	178-190

SKUPINA 3: NEMASTNÁ-NESLANÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
2.	Prophetie	2. část	107-122
8.	Bataille	Final GP	124-136
15.	Bataille	Oval	180-193

SKUPINA 4: ARMÁDA PRŮMĚRNÝCH

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
2.	Prophetie	2. část	107-122
9.	Megere	Final GP	126-138
16.	Megere	Oval	183-196

SKUPINA 5: PRO SNAŽIVCE

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
3.	Dirigeant	2. část	111-124
10.	Antilope	Final GP	129-142
17.	Espion	Oval	187-198

SKUPINA 6: FRAJERSKÁ

Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
4.	Bataille	2. část	114-127
11.	Averse	Final GP	133-146
18.	Sorciere	Oval	188-201

SKUPINA 7: SUVERÉNNÍ

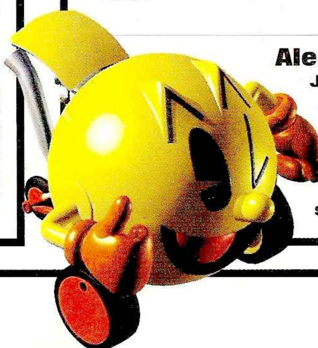
Auto	Název	Dokončená etapa	Max. rychlost
1.	Prophetie	1. část	99-111
5.	Megere	2. část	117-130
12.	Licorne	Final GP	136-152
19.	Supernova	Oval	193-208

ĎÁBELSKÝ VŮZ

Název: Ecureuil

Tohle autíčko vypadá naprosto nepoužitelně, ale pod kapotou ukrývá neuvěřitelně jiskrný motor - z 0 na 190 mil za hodinu za pouhé dvě sekundy! Nedosahuje sice závratných rychlostí (maximálně 190 - 194 mph), ale bleskové zatáčky bez nutnosti jakkoli zpomalit vám to spolehlivě vynahradí.





Ale to je jen 320 aut!

Jo. Dobrý postřeh. Uvedená tabulka opravdu obsahuje jen 320 vozů, ale je tu ještě jedno speciální skryté auto, a to legendární Pac Man. Vypadá zatraceně divně, ale jezdí rychleji než raketa. Až budete mít všechna ostatní auta v garáži, objeví se i tohle nejspeciálnější mezi všemi speciály.

TOP SECRET

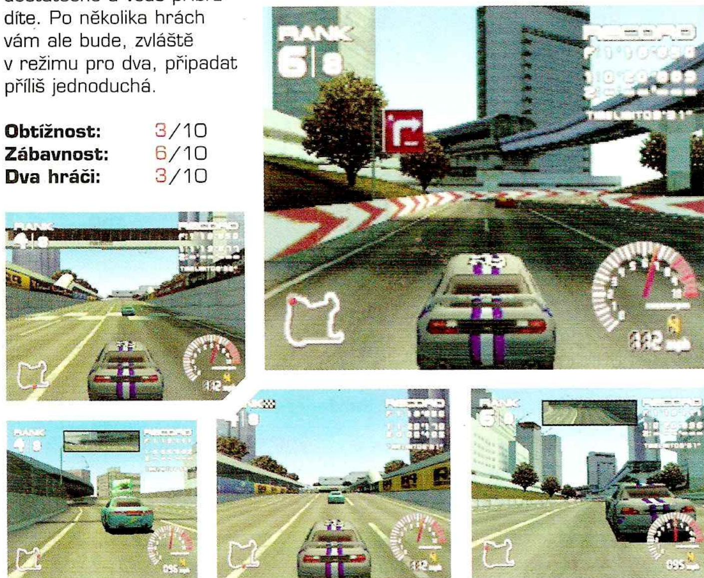
RIDGE RACER TYPE 4 – OKRUHY

OKRUH 1: HELTER SKELTER

Délka: 3, 262 mil

Hezká trasa s jejíž pomocí se dostanete nenápadně do základů závodění v *Ridge 4*. Nejtěžší zatáčka je ta poslední pravotočivá, tak si dejte pozor, ať dostatečně a včas přibrzdíte. Po několika hrách vám ale bude, zvláště v režimu pro dva, připadat příliš jednoduchá.

Obtížnost: 3/10
Zábavnost: 6/10
Dva hráči: 3/10

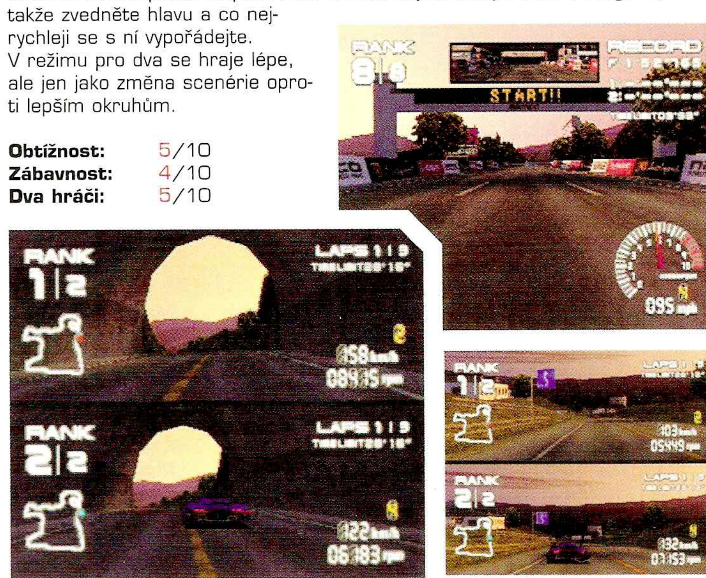


OKRUH 2: WONDERHILL

Délka: 4, 178 mil

Tady už to začíná být trochu složitější. Na této trati je spousta zatáček, i když ne příliš ostrých, ale znamená to, že pokud nepojedete ideální stopou, budete za to muset platit. Nepatří mezi zrovna nejzábavnější tratě v *Ridge 4*, takže zvedněte hlavu a co nejrychleji se s ní vypořádejte. V režimu pro dva se hraje lépe, ale jen jako změna scenérie oproti lepším okruhům.

Obtížnost: 5/10
Zábavnost: 4/10
Dva hráči: 5/10



OKRUH 3: EDGE OF THE EARTH

Délka: 3, 540 mil

Jedna ze zábavnějších tratí *Ridge 4*. Právě tady je nezbytné používání dobře načasovaných smyků. Je tu několik velice úzkých zatáček a u všech se vám značně vyplatí, když je projedete přesně a se skluzem. Pokud se vám podaří udržet ideální stopu v režimu pro dva, budete mít velkou výhodu.

Obtížnost: 5/10
Zábavnost: 7/10
Dva hráči: 8/10

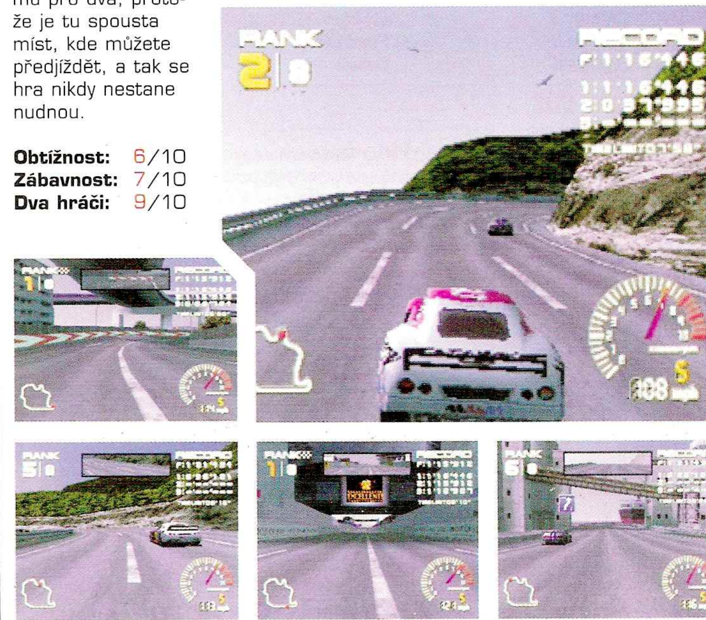


OKRUH 4: OUT OF BLUE

Délka: 3, 477 mil

Spousta ostrých zatáček je hlavní charakteristikou této trati. Musíte k nim přistupovat s respektem a užívat úmyslně vyvolaných smyků. Celou dobu také nezapomeňte přemýšlet nad ideální stopou, nemůžete si dovolit polevit v soustředění. Díky značnému množství zatáček je tato trasa skvělá v režimu pro dva, protože je tu spousta míst, kde můžete předjíždět, a tak se hra nikdy nestane nudnou.

Obtížnost: 6/10
Zábavnost: 7/10
Dva hráči: 9/10

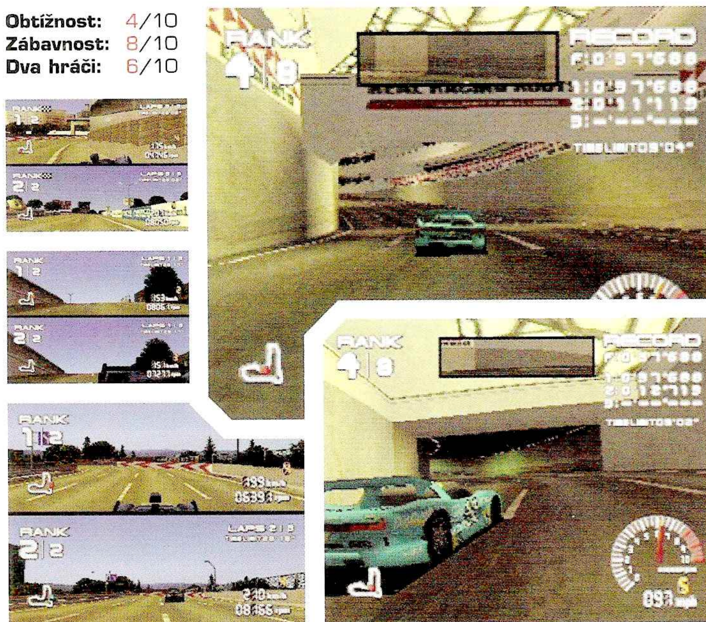


OKRUH 5: PHANTOMILE

Délka: 1, 882 mil

Velice krátký a rychlý okruh Phantomile si spousta hráčů *Ridge 4* oblíbilo ze všech nejvíce. Je třeba zvládnout spoustu rychle po sobě následujících zatáček. V silném voze je to velká výzva. V režimu pro dva není nic moc, protože jednotlivá kola jsou příliš krátká.

Obtížnost: 4/10
Zábavnost: 8/10
Dva hráči: 6/10



OKRUH 6: BRIGHTEST NITE

Délka: 3, 667 mil

Tohle je bez sebemenší diskuse nejlepší trať hry. Rychlé rovinky, ostré zatáčky - z nichž mnohé vyžadují povinně smyk a mnoho kouzelných momentů. Když neztratíte stopu, nebudete mít větší problémy.
I v režimu pro dva je tato trať opravdovou lahůdkou, jelikož je tu spousta míst, kde můžete předjíždět, zvláště vnitřkem ostrých zatáček.



Obtížnost: 7/10
Zábavnost: 9/10
Dva hráči: 9/10



OKRUH 7: HEAVEN AND HELL

Délka: 4, 035 mil

Nejobtížnější a také jeden z nejzábavnějších okruhů v *Ridge Racer Type 4*. Opravdová spousta velice ostrých zatáček a místa, kde se musíte rychle rozhodnout, vyžadují maximální soustředění. Je to nejlepší trať pro Time Trial, ale když závodí dva hráči, může se stát až příliš komplikovanou.

Obtížnost: 8/10
Zábavnost: 8/10
Dva hráči: 7/10

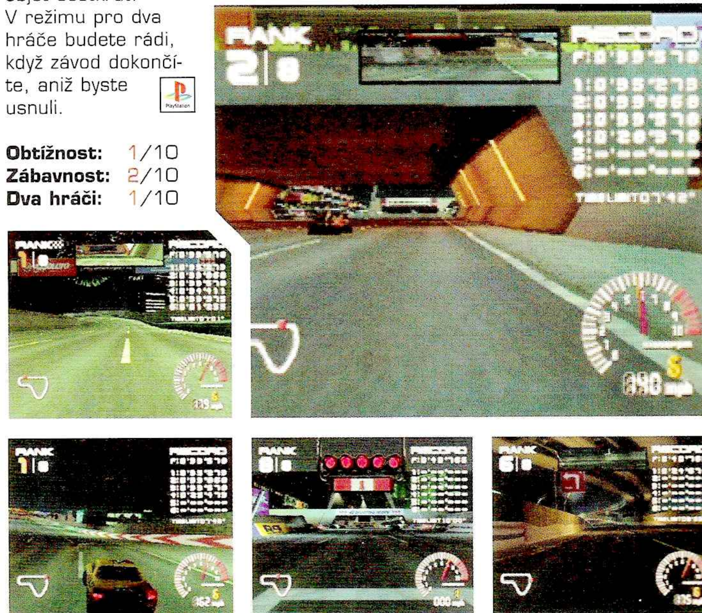


OKRUH 8: SHOOTING HOOPS

Délka: 2, 473 míle

Okruh stvořený pro rychlost. Tohle je okruh, kde naskočíte do svého nejrychlejšího auta a pak už budete jen pálit gumy. Žádné zákeřné zatáčky, žádné smyky. Prostě na to šlápněte, protože každé auto projede všemi zatáčkami bez brždění. Díky tomu je však okruh tak trochu nudný, navíc ho musíte objet šestkrát.
V režimu pro dva hráče budete rádi, když závod dokončíte, aniž byste usnuli.

Obtížnost: 1/10
Zábavnost: 2/10
Dva hráči: 1/10



TOP SECRET

JEŠTĚŘÍ FILMOVÝ MANIAK SE VRÁTIL. ŘEKNĚTE, LZE HO VŮBEC NEMILOVAT? ZDE MÁTE NÁVOD, JAK ZÍSKAT PŘÍSTUP DO SKRYTÝCH ÚROVNÍ A JAK SESBÍRAT MINCE A PRÉMIE...

GEX: DEEP COVER GECKO







Gexovi se daří skrývat svá tajemství za všudypřítomným zářným závojem špatných vtipů. Ale jsme hotovi, s pomocí našich skalpelů GCSB Biologie, ještěra rozřezat a ukázat vám, o co ve skutečnosti jde.

KOUZELNÉ MINCE

Tak, přátelé, začneme přímo od základů. Za získání každých 50 mincí Fly dostanete život navíc. Najděte 100 mincí Fly a vaší odměnou bude dálkové ovládání. Když seberete 25 mincí Paw, zvýší se o jednu vaše maximální zdraví. Mince Bonus vám umožní přístup do bonusového sektoru úrovně. Chcete-li vidět celé závěrečné video, potřebujete 50 dálkových ovládání. Dálková ovládání získáte jednak za už zmíněných 100 mincí a jednak za splnění každého ze tří úkolů úrovně.

Každá úroveň obsahuje 100 mincí Fly, 3 dálková ovládání, 10 mincí Paw a 3 mince Bonus. Než opustíte úroveň, zkontrolujte si skóre a ujistěte se, že máte všechno, co potřebujete. Pokud vám něco chybí, zkuste do všeho praštit ocasem - většinou pak něco najdete. Jestli-že se vám nelíbí počet vašich životů, vydejte se do nevyčerpatelných, značně jednoduchých bonusových úrovní a vylepšete si skóre.

Máte všechno? Jste si jistí? Dobře, tak pojďme dál...

HLAVNÍ MÍSTNOSTI

Najdete tu čtyři hlavní místnosti, které jsou trochu důležitější než normální oblasti úrovně. Každá místnost obsahuje jedeno dálkové ovládání, deset mincí Paw, skrytou místnost a tři mince Bonus, takže bude dobře, když ji pořádně prozkoumáte. A zprostředkovávají také volbu úrovně, to je fakt, který lze jen těžko popřít.

MISSION CONTROL

Umožní vám přístup do Wreck Room, Totally Scrooged a Clueless in Seattle. Odsud můžete také vstoupit do ostatních hlavních místností. Abyste se dostali do skrytého sektoru Mission Control, zadejte A jako Arson a dejte třem počítačům slušnou ránu. Až se dostanete do skrytého sektoru, musíte získat 50 mincí Fly a pak ještě třikrát trefit



každého holuba, abyste dostali další tři. Další možnost, jak si čerstvé, voňavé mince opatřit, je útok na stánek s hot-dogy a automat na nápoje. Teď potřebujete najít klapku, a proto přejděte k roletě obchodu napravo a skočte do sektoru rozbité zdi. Když klapku najdete, uvidíte na konci úrovně krátké video.

LAKE FLACCID

Umožňuje vám přístup do Cut Cheese Island, War is Heck, The Organ Trail, Holy Moses a k prvnímu bossovi. Když hned od startu půjdete do leva tak daleko, jak vám to půjde, můžete se dostat do tajné úrovně Braveheatless. Najdete opuštěný důl ozdobený mincí Paw - ta-dá! Skrytá úroveň. Tahle úroveň je mírně zákeřná, takže na to jděte s rozvahou, zvláště na riskantních římsách. Nenamáhejte se chytáním světlušky, protože vám moc nepomůže.

Pokud vám v této úrovni nebude stačit zdraví, pamatujte, že za pyramidou najdete speciální nabíjecí televize značky Green Fly. Kdykoliv to s vámi půjde z kopce, vydejte se sem a dotankujte plnou.

Než se vydáte na Organ Trial, jděte místo do dolu doprava. Až dojdete k minci Fly, vyskočte nahoru a doleva a najdete páku. Když za ni zatáhnete, vyklidí se vám později cesta do bonusové úrovně: a místností nalevo od vchodu se dostanete k prvnímu bossovi.

SLAPPY VALLEY

S touto úrovní jsou spojeny Red Riding in the Hood, Unsolved Mythstories, When Sushi Goes Bad a druhý boss. Abyste se dostali do skryté úrovně Slappy Valley zvané Abyssmal, musíte jít na rozlehlou mýtinu, kde najdete z kytek napsané písmeno G. Odsud se vydejte doprava a nedaleko malého rybníčku najdete skrytou úroveň. Tuto úroveň je lehké najít, ale téměř nemožné dokončit, protože tudy nevede žádná cesta a celá úroveň se odehrává pod vodou. Všechno, co můžete udělat, je prozkoumat úroveň ze vzduchu a vytrvat.

V hlavní úrovni můžete nalevo od vchodu do Unsolved Mythstories najít další dobíjecí televizi Green Fly. Jsou tu také dva životy navíc a mince Paw, které na vás čekají u cesty vedoucí nahoře nad vchodem do Unsolved Mythstories. Abyste získali minci Bonus u When Sushi Goes Bad, musíte se vydat zpátky k Lizard of Oz - s pomocí vytlačených stop vyšplhejte do další úrovně, pak jděte zpátky k Sushi Goes Bad a s pomocí dalších stop si dojděte pro minci.

TOP SECRET













FUNKY TOWN

Je to poslední křižovatka a najdete tu My Rhee Goons, Superzeroes a (oj!) posledního bosse. Abyste našli poslední skrytou úroveň, musíte se nejprve spustit dolů do dvora a na startu napravo od vás objevíte neuvěřitelně jednoduchou Cheesy Rider. Stejně jako tomu bylo v předchozí gexovské hře, *Gex: Enter the Gecko*, prostě půjdete po cestě a budete sbírat mince.

Druhá římsa napravo od startu nese další samo-nabíjecí televizi Green Fly. Je to bezedná pokladnice zdraví. Až v místnosti, která sousedí s touto tajnou, najdete sapík, použijte ho na přefiknutí špagátu upevněného k přepravce. Když bedna spadne na zem, můžete ji použít, abyste se dostali do bonusové místnosti My Three Goons. Do Superzeroes se dostanete tak, že najdete další bednu, počkáte dokud vás nepřenesou, pak poletíte doprava. Z nějakého podivného důvodu, který je mimo naše chápání, můžete také lézt po zdích z červených cihel.

VÝLET PO ÚROVNÍCH

Po vstupu do každé úrovně dostanete tři úkoly, které budete muset splnit, a za každý pak dostanete dálkové ovládání doplněné o baterie. Podívejme se teď na některé skryté „kvality".

WRECK ROOM: je tréninkový sektor hry, ale obsahuje šest mincí Paw, jednu minci Bonus a dokonce dálkové ovládání do začátku. Určitě stojí za prozkoumání.

TOTALLY SCROOGED: ke vstupu potřebujete jedno dálkové ovládání. Je dobré na potkání mlátit do poštovních schránek, protože z nich vypadnou tři mince Fly. Když zabijete prvního elfa, který se objeví, získáte skrytou minci Paw. Až najdete tři domy, vejděte do toho, kterému se nekouří z komína, a získáte život navíc a minci Bonus. Když roztajete Rexe, dostanete další život k dobru.

CLUELESS IN SEATTLE: tady potřebujete trojici dálkových ovládání. Všechny sdchy, které potkáte, slouží jako vypínače, takže musíte do každé praštit, aby vám otevřela skrytou cestu. Je tu také skrytá místnost, kam se dostanete, pokud zapnete všechny televize v místnosti.

HOLLY MOSES!: ke vstupu potřebujete pět dálkových ovládání. Koše hadího čaroděje jsou naložené mincemi Fly, a až si vezmete druhé Ra, pokračujte po římse dál a tam na vás čekají další tři mince Bonus a tři Fly.

WAR IS HECK: Tady potřebujete sedm dálkových ovládání. Až se dostanete do kasáren, zaútočte na kahan u zadní stěny místnosti a získáte přístup do tajného bludiště, které skrývá televizi Green Fly, jednu minci Bonus a jednu Paw. Další minci Paw najdete ve velké nádrži na vodu nedaleko středu úrovně.

ORGAN TRIAL: Jako klíč poslouží devět dálkových ovládání. Dávejte si pozor na žaludek a podívejte se za hromadu na zádi, kde se válí mince Bonus. Kouzelný okamžik.

CUT CHEESE ISLAND: Ke vstupu budete potřebovat 11 dálkových ovládání. Než se do této úrovně pustíte, můžete zvážit návštěvu bonusového sektoru, kam se dostanete tak, že v první místnosti skočíte na dřevěný vypínač a aktivujete páku. Zkuste v této místnosti také přemístit barely...

UNSOLVED MYTHSTORIES: Abyste se sem dostali, budete potřebovat nešťastných 13 dálkových ovládání. Zkoušejte lézt po









stromech, a určitě najdete nějaké mince Fly. A také, když si stoupnete na ikonu Strong Man, můžete se převtělit do svalnatce Herkula, který dokáže přesunovat sloupy a rozbít žhavé části jiných.

RED RIDING THE HOOD: Pozor... ke vstupu potřebujete 16 dálkových ovládání. Modré tečky v počáteční úrovni vedou do bonusového sektoru. Když je ale necháte a skočíte dolu k televizi a pak nahoru napravo, můžete získat skrytou minci Paw a najít televizi Green Fly. A na startu je za vámi ještě jedna mince Paw. Získat mince Bonus je něco jako noční můra

dou budete muset sprintovat proti času.

WHEN SUSHI GOES BAD: 19 dálkových ovládání pro vstup. Když projdete dveřmi dole a od startu se vydáte nalevo, dostanete se k minci Paw. Tak... když se vám podaří vyhnout se topným tělesům, zabijte stráž a (poté co si vezmete minci) odpalte ocasem spodní šipku a pak budete moci zase přistát na zemi.

MY THREE GOONS: abyste si vyzkoušeli tohle, potřebujete 22 dálkových ovládání. Je tu jedna zákeřná mince Fly, schovaná v jednom z barelů u startu. Také byste si měli vzít, ale ne sníst, světlušku ze dvorku s rancem peněz, pak si s ní posviťte a u samopalu najdete ještě jednu minci Paw.

UPERZEROES: Poslední hlavní úroveň si vyžádá 26 dálkových ovládání. Budete potřebovat život navíc, který se skrývá za rohem nalevo do startu. Až se octnete na trolejích, vydejte se k první kočce, vyskočte na střechu, pak zaútočte na tři cíle na zdi naproti televizi.

BONUSOVÉ HRY

Chcete-li si pořídit jeden z těch módních životů navíc, doporučuje se prošmejdit a pročmuchat počáteční místnost každé úrovně. Ke vstupu do každé z her potřebujete jisté množství zlatých mincí Bonus a časový limit, který máte na vyřešení každého úkolu, je dvě minuty.

MARSUPIAL MADNESS

Najdete ji u vchodu do Totally Scrooged a Unsolved Mythstories. Pro získá

musíte zazvonit na deset zvonů rozmístěných po třech oblastech. Je to jednoduché - při šplhání se musíte vyhnout plechovkám, které spouštějí koaly.

GEXTREME SPORTS

Pokud máte pět mincí Bonus, můžete se sem dostat ze vstupních místností Clueless in Seattle a Holy Moses! Za jízdy na snowboardu musíte pěkně odpálkovat pět snowboarďáckých skřítků. Dostanete je tak, že budete přeskakovat rohy a podíváte se, kudy jedou.

WAR AND PIECE

Jste ve vstupní místnosti War is Hech? Máte 11 mincí Bonus? Pak se můžete vyšplhat na ozbrojené vozidlo a pokusit se zničit Rezovy tanky. Po jejich úspěšné likvidaci na první úrovni zasáhněte cíl a postoupíte do další.

TRUE GRITS

Abyste se sem dostali z počáteční místnosti Organ Trial nebo Red Riding in the Hood, potřebujete 14 mincí Bonus. Všechno, co musíte udělat, je rozbít deset klecí s kuřaty. Na dně úrovně najdete tři klece, pak musíte jet na mezkovi nahoru po pěšině, kde najdete zbytek.

WHAT A CROCK!

Pokud jste v první místnosti Cut Cheese Island a máte 17 mincí Bonus, můžete si zaskočit do této úrovně a pobavit se přesvědčováním svého krokodýla, aby sežral deset gumových kachen. V první místnosti není žádná, takže se vydejte dál, a dřív, než se vydáte nahoru, prozkoumejte spodní čtyři místnosti.

A POSLEDNÍ TIP.

PŘEDPLATNÉ

<u>Předplaťte</u>
<u>si PlayStation Magazín</u>, jediný český časopis, který vám poskytne pravidelný, úplný a zábavný servis o všem, co se týká konzoly Sony PlayStation. Ke každému číslu je zároveň přibaleno exkluzivní CD plné hratelných dem z nejnovějších her.



<u>Předplatné PSM se jednoduše zařídí:</u>
stačí vyplnit složenku typu C (ceny předplatného viz níže), na druhou stranu do zprávy pro příjemce napsat, od jakého čísla si přejete časopis předplatit, a poslat na adresu: PSM-předplatné, Šantrochova 16, 160 00 Praha 6.



<u>Díky</u>
<u>předplatnému PSM získáte výhody:</u>
ušetříte oproti jednotlivému nákupu na stáncích (při ročním předplatném celých 360 korun), nebudete muset shánět časopis na stáncích a, při ideální konstelaci, ho navíc dostanete do rukou dříve, než bude v prodeji.

<u>CENY PŘEDPLATNÉHO:</u>

6 čísel	1260 Kč	12 čísel	2400 Kč
6 čísel doporučeně	1380 Kč	12 čísel doporučeně	2640 Kč

Pokud nemáte dostatečně chráněnou poštovní schránku, zvažte možnost předplatného s doporučenou poštou.



Zbraně, auta, další zbraně, další auta, no a ještě obligátní dávka násilí. Nová CD-nadílka PSM je tu, a tak neváhejte ani chvilku a vydejte se ke svému přístroji. Čekají vás lákavé herní zážitky, při kterých se určitě nebudete ani na chvíli nudit. 3-2-1-start!



PO NAHRÁNÍ DISKU ČÍSLO 47 lze rolovat pomocí joypadu do stran, a vybírat tak dema na CD. Stisknutím tlačítka X potvrdíte výběr aktuálně zobrazeného názvu dema. Na konci některých dem je nutné konzolu resetovat.

Syphon Filter

- VYDAVATEL: SCEE
- STYL: stealth/akce/adventura
- PROGRAM: hratelné demo

Patříte snad k těm několika pomýleným, kteří si málem koupili N64 jenom proto, že se jim líbil *GoldenEye*? O kvalitě her pro PlayStation dnes již nelze pochybovat - a pokud vás dosud nepřesvědčil ani soustavný příval špičkových titulů, pak to zcela jistě dokáže tato střílečka. Je to úrovňově koncipovaná hra napsaná ve třetí osobě a právem již dnes označovaná jako americký *Metal Gear*. *Syphon Filter* toho má co nabídnout skutečně hodně - vy a vaši kolegové máte zachránit planetu před šířením velice nebezpečného viru.

■ Ovládání

- ⊗ toto tlačítko má tři funkce:
  1) když jej stisknete a Gabe zrovna stojí, pak si klekne
  2) umožňuje pohyb plazením
  3) když jej stisknete u nějakého předmětu, Gabe se za něj přikrčí
- ▢ střelba zbraní
- ◯ Gabe začne dělat kotrmelce, což znesnadňuje nepříteli možnost zamířit
- △ toto tlačítko má čtyři funkce:
  1) v případě možnosti, Gabe šplhá nahoru
  2) zacházení s interaktivními předměty (dveře, počítače, vypínače)
  3) nabíjení zbraně
  4) kontakt s Lian Xing
- START pauza + menu
- SELECT inventář Gabeho zbraní: podržením SELECT a stisknutím R2 nebo L2 můžete tímto inventářem procházet a libovolnou zbraň si vybrat, když tlačítko pustíte, potvrdíte tím aktuální výběr
- R1 zamknutí nejbližšího nepřítele, kterého lze zaměřit
- L1 vyvolání zaměřovacího kurzoru
- R2 střelba doprava; ve Sniper režimu umožňuje i střelbu za roh
- L2 střelba doleva; ve Sniper režimu umožňuje i střelbu za roh

■ Další rysy

V kompletní verzi hry hrajete v roli zvláštního zpravodajského agenta Gabe-ho Logana. Jste vysláni na misi, jejímž cílem je eliminace skupiny teroristů, vytvářejících dosud nejdokonalejší biologické zbraně hromadného ničení. Jak jinak. Jejich záměrem je napadnout USA virem zvaným 'Syphon Filter' a vy jim v tom máte zabránit...

■ Další informace

Podaří-li se vám proplížit zpět na stranu 50, pak tam o této hře naleznete další informace.



Hlavně nenápadně.



Buďto je můžete opatrně odstřelit, nebo zlikvidovat výbušninou. Každopádně skončí v pekle.





POZOR ANALOG

Tuto hru lze ovládat POUZE pomocí joypadu, který je vybaven analogovými páčkami!

Ape Escape

- VYDAVATEL: SCEE
- STYL: 3D plošinovka
- PROGRAM: hratelné demo

Trochu jsme sladili demo CD, aby byla ve shodě s našimi recenzemi. Zde je další důkaz v podobě demo hry, kterou hodnotíme v tomto PSM a která by se mohla stát nástupcem *Crashe*. Je to trojrozměrná plošinovka a žádá si hlavně hbité palce, neboť vše důležité se tu děje za pomoci analogového ovládání. Ještě že autoři do hry vložili tréninkový režim, jinak by se ovládání stalo středověkou torturou. Nejdříve musíte přivyknout, pak teprve zjistíte, jak skvělá hra to je. O co zde jde? Tisíce ztřeštěných opic uprchly z klecí, s jejich mentálním stavem to jde od deseti k pěti a na vás je tyto opičáky pochytat a zavřít zpět do chládku. K tomu bude nezbytné zvládnout nejrůznější nástroje, které se ve hře vyskytují.

Ovládání

Levá analogová páčka: pohyb všemi směry
Pravá analogová páčka: akce všemi směry
SELECT přidělení tlačítka jednotlivým nástrojům
R1/R2 výskok
L2 přiblížení/oddálení kamery
D-pad: **kamera**

Všechny ostatní povely najdete na obrazovce.

Další rysy

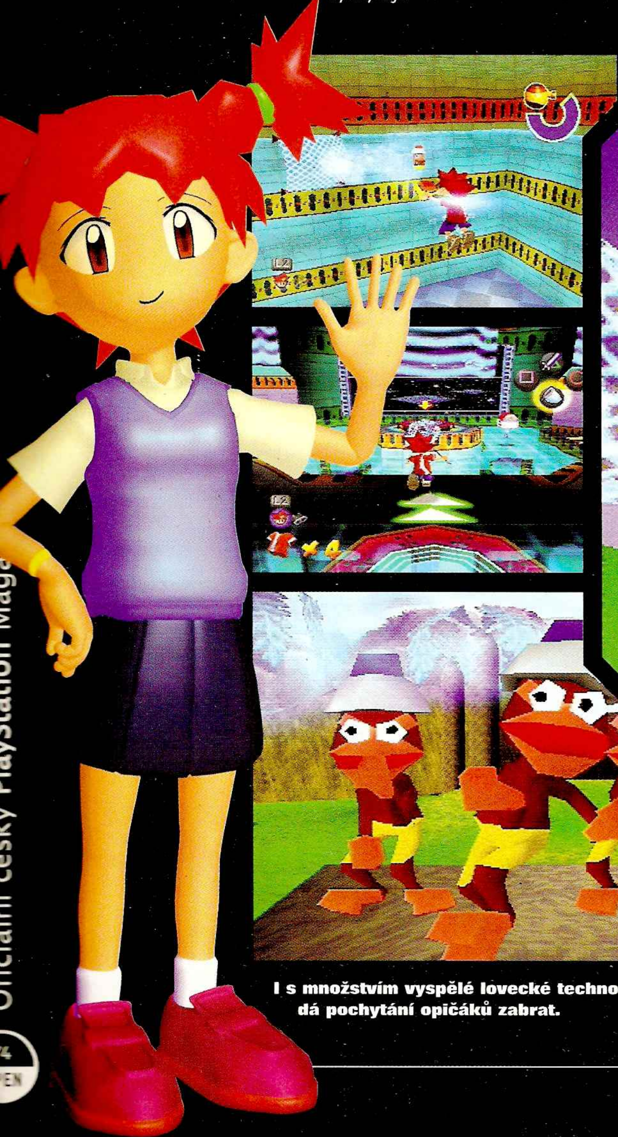
Na každé úrovni máte daný určitý počet opic, které musíte pochytat, chcete-li postoupit dál. Některé opičáky ze začátku úrovní budete moci chytit až se zařízením, které najdete později, proto se budete muset několikrát vracet. Jsou zde rovněž bonusy - ty pilně sbírejte, získáte extra životy a přístup k některým velice zajímavým mini-hrám, např. k boxerskému zápasu..

Další informace

Chcete-li se o této opičárně dozvědět více, nalistujte si stránku 46, kde naleznete velice kladnou recenzi.











I s množstvím vyspělé lovecké technologie dá pochytání opičáků zabrat.

Monaco Grand Prix

- VYDAVATEL: Ubi Soft
- STYL: závodní simulátor
- PROGRAM: hratelné demo

Monaco Grand Prix odstartovala novou sezónu F1, ve které se hlavně pánové Häkki a Schumi poperou o titul. Ale vás asi zajímá především to, zda se dokážete s nástrahami hry vypořádat, že ano? Pak nejlepší způsob, jak to zjistit, nabízí naše demo. To sestává ze dvou okruhů, jeden v Kanadě, druhý v Itálii. Zároveň je zde několik režimů - arkáda, režim rozdělené obrazovky pro dva hráče a režim Garage. Ale pozor, ten poslední je částečně neaktivní - můžete změnit všechna možná nastavení, ale nikoli celé auto. Tak už to chodí...

Ovládání

D-pad	volant
⊗	plyn
▣	brzda
R1	přeřazení
L1	podřazení
L2	změna pohledu
△	změna displeje
R2	pohled do zpětného zrcátka
◎	zpátečka

Další rysy

V kompletní hře máte k dispozici celou řadu voleb pro více hráčů: režim rozdělené obrazovky pro dva hráče, link-up, a dokonce i režim pro čtyři hráče, tedy pro ty, kdo mají to štěstí, že vlastní dvě televize.

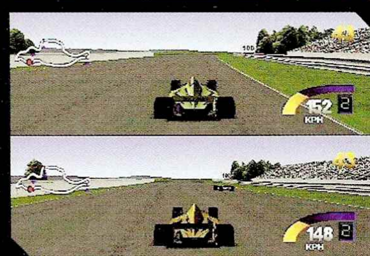
Další informace

Když podřadíte a nasměrujete se na PSM 13, narazíte tam na kompletní PlayTest.

Známka: 7/10.







Tvůrci hry hodně mysleli na zanícené fanoušky F1. *Monaco Grand Prix* působí věrohodně i přístupně zároveň.

SCORE

Tentokrát vám ve SCORE 66 přineseme:

Léto je u nás již v plném proudu a letos nás v něm navíc čekají extrémní teploty v naší zeměpisné šířce dosud necítěné. A tak jsme se rozhodli být trochu styloví a na naše srpnové CD jsme vám v snědavých barvách pouštního písku napálili kompletní hru Sandwarriors. Sice je přiznejme si to již trošku postarší, ale hratelností a nápady jasně boduje. Navíc až bude prolétat kolem Sfingy a v bočním pohledu kolem vás prosviští nepřátelský laser následovaný tryskáčem (rovněž nepřátelským), určitě se přinejmenším trochu leknete. Sandwarriors je opravdu dobrá hra. Dále se budete moci pokochat dvoustránkovým preview na japonskou božárnu Final Fantasy VIII, do sekce recenzí se prokopalo pokračování Dungeon Keepera, které doslova hraje všemi barvami. A ještě prostě musím zmínit úchvatnou ženštinu Laru Croft, které se dostalo té pocty protáhnout se hned přes tři stránky. Takže užívejte léta a nezapomeňte se cestou k vodě stavit ve vaší oblíbené trafice pro nové Score, pokud možno i s CD. A když si jich koupíte víc, také se nic nestane. Můžete si s nimi třeba házet žabičky. I když standartní oblázkové hozivo vyjde asi levněji.











Bloody Roar 2

■ VYDAVATEL:	Virgin Interactive
■ STYL:	bojovka
■ PROGRAM:	hratelné demo

Opět se na scénu vrací tahle zvláštní bojovka, to představení plné zvířecí zuřivosti, a snaží se něco udělat s naší povážlivě pokleslou hladinou adrenalinu. Hra přistupuje k žánru trochu jinak. Jednotlivé postavy jsou totiž schopné měnit svou fyzickou podobu - stačí nashromáždit dostatek energie a jednoduše se změníte v animálního doktora Jekylla. Bude z vás třeba tygr, králík anebo obří krtek. Poslední dvě možnosti sice nezní moc bestiálně, ale viděli jste někdy takového dvoumetrového krtka? Je to bojovka z rodu těch hodně násilných, takže pokud máte nějaké potíže se srdcem, omdléváte při pohledu na kečup nebo prostě máte slabší nervy či žaludek, pak se raději držte stranou.

Kromě původních chvatů se v průběhu hry můžete propracovat k celé řadě nových super chvatů a lehce přístupným kombinacím. Co se týče herních režimů, tak je tu režim pro dva hráče, Survival a Watch. Tak už nečekejte a běžte si to vyzkoušet na vlastní kůži.







Bojovka *Bloody Roar 2* patří mezi ty brutálnější s dosti explicitním zobrazováním násilí, ale snad vám to nevadí?

■ Ovládání

Můžete bojovat za Longa s touto 17úderovou kombinací:

□, □, □, ↓, ↓, □.

⊗	kop
○	proměna potvory/útok v režimu Beast
□	úder rukou
△	přehoz/chyt a přehoz
□+⊗	chyt
□+R1	chyt
R1	Heavy Guard (obrana)
L1	Heavy Beast Drive (zde je třeba být ve zvířecím režimu)
→ →	běh
← ←	rychlý ústup
↑	výskok
↓	přikrčení

Když se na obrazovce objeví písmeno B, můžete přejít do režimu Beast.

■ Další rysy

V kompletní hře najdete 11 různých postav (dvě jsou skryté), přičemž množství chvatů je mnohem vyšší než v prvním díle hry. A titul je rovněž kompatibilní s technologií Dual Shock. Brutální kombinace.

■ Další informace

PSM 13 vám poskytne o této zvířecí brutalitě podrobnější informace. Stačí nalistovat. Hodnocení: 8/10.









Když se na obrazovce objeví písmeno B, můžete přejít do Beast režimu a proměnit se v jednoho z 'roztomilých' mazlíčků. Tam lze nacvičit některá složitější komba.

Final Fantasy VII

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ STYL:	RPG
■ PROGRAM:	videoklip

Nejprodávanější playstationové erpégéčko všech dob nyní může být vaše za velmi příznivou cenu (Platinum = 899,- Kč). Cloud, coby člen elitní ozbrojené jednotky, spadal pod velení vládnoucí korporace Shinra, jež sídlí ve městě Midgar obehnaného prstencem reaktorů Mako (dodávají městu elektrickou energii). Cloud ztrácí své iluze a zklamán opouští svou jednotku a právě zde celá hra začíná... Ovládáte ho od prvních okamžiků jeho vstupu do malé skupiny ekologických radikálů a společně s ostatními kolegy-teroristy se zoufale snažíte zabránit korporaci, aby zbavila planetu veškeré přirozené energie. Svět můžete zachránit pouze vy a členové vaší malé organizace. Pokud se vám to nepodaří, Shinra svět dokonale vysaje, a to jednou provždy. Toto video vám podá obrázek o obrovském rozsahu hry, díky němuž titul nabízí 120 hodin neskutečné zábavy. Poměřováno cenou, je to hra skutečně velice levná - hodina mimořádné zábavy za 7,50... to stojí skutečně za to.







Hra, která stanovila nový standard pro žánr RPG

Colin McRae Rally

■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ STYL:	závodní (rallye)
■ PROGRAM:	hratelné demo

Snad není třeba zdůrazňovat, jak skvělá je tato hra a jak úchvatnou zábavu skýtá. *Colin McRae Rally* zná asi úplně každý. Snad jenom podotkněme, že hra byla levná i za původní cenu.

Najdete zde totiž 48 úseků tvořících osm rallye závodů, rozmístěných v různých částech světa, osm vozů plus možnost vyladit si všechna auta přesně podle své představy. *Colin McRae* jako platinový titul, to je neodolatelný balík. Toto demo nabízí tři úseky, na nichž můžete svému Subaru dát řádně do těla.

■ Ovládání

D-pad	**volant**
⊗	**plyn**
▢	**brzda**
◎	**ruční brzda**
△	**změna úhlu pohledu kamery**
START	**pauza**

■ Další rysy

Colin McRae je první svého žánru, skvělý simulátor rallye časovky. V kompletní hře se můžete pokusit zlomit i rekord samotného velkého Colina. Chce to ale odvahu...

■ Další informace

Chcete-li se o tomto skvostu dozvědět více, nezbývá vám, než to střihnout na stranu 13 tohoto čísla.









***Colin McRae* byl jedním z prvních a nejlepších rallye simulátorů, které se na PlayStation objevily.**

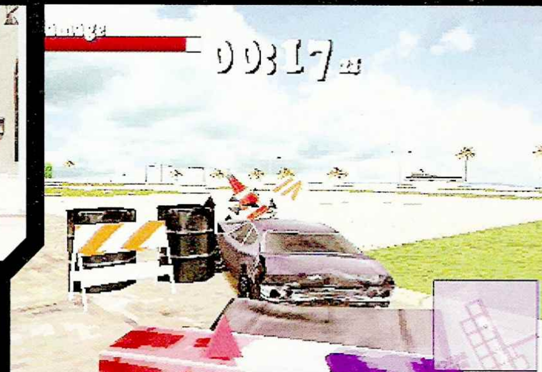
Driver

■ VYDAVATEL:	GT Interactive
■ STYL:	akční/závodní
■ PROGRAM:	hratelné demo

Toto je již druhé exkluzivní demo (první bylo v PSM 14), a je dokonce ještě náročnější než to první. Úkol máte zdánlivě snadný: v důsledku vašich podezřelých aktivit jsou vám v patách chlupatí a vy máte šedesát sekund na to, abyste je v ulicích Miami setřásli. Nabízíme vám takový tip: sešlápněte plyn až na podlahu, žádnou ohleduplnost, zatáčky řezejte, jak to jenom půjde, a nebojte se riskovat. Užitečná je i ruční brzda - s její pomocí lze totiž provádět až neskutečné obraty...



Jeďte kam chcete, dělejte co chcete, jenom se proboha nenechte chytit.



■ Ovládání

D-Pad volant
⊗ plyn

◎ brzda a zpátečka
podržíte-li toto tlačítko ◎, spustí se brzdy na všech čtyřech kolech, budete-li držet i po zastavení, začne couvat
△ ruční brzda
poklepáním zabrzdíte zadní kola a půjdete do hodin

◎ rychlá akcelerace
L1 strhnutí volantu
R1 klakson

L2 pohled doleva
R2 pohled doprava
L2 + R2 pohled dozadu
SELECT změna úhlu pohledu kamery

Používáte-li analogový ovladač, začne vibrovat, jakmile vás uvidí nějaký policista.

■ Další rysy

Hrajete v roli tajného policajta Tannera, jehož úkolem je nalézt Mr. Biga. Máte před sebou 40 misí, projížďku čtyřmi městy, to vše s funkovým soundtrackem a la sedmdesátá léta. Rovněž je zde zařízení, které umožňuje střih a nastavení kamery v opakovačkách.

■ Další informace

Plnou recenzi najdete v PSM 13. Hodnocení: 9/10! První demo doprovázelo PSM 14.

Actua Ice Hockey 2

■ VYDAVATEL:	Gremlin Interactive
■ STYL:	sportovní (lední hokej)
■ PROGRAM:	videoklip

Hokej je hra pro tvrdé muže se širokými rameny. V rychlém světě ledního hokeje se někdy může vynořit nebezpečí a hráči mohou přijít k úrazu. Pokud však nemáte na reálný hokej figuru nebo se bojíte o své kosti, zbývá ještě možnost videohry. Hra používá stejné motion-capture technologie jako fotbalový a tenisový simulátor řady *Actua*. Hra má díky tomu velice realistickou animaci, přitom si zachovává nadprůměrnou míru hratelnosti a běhá slušně rychle. Existují sice vypečenější tituly, než je tento, ale za shlédnutí to určitě stojí. Dění na ledě doprovází muzika od Mogwai.





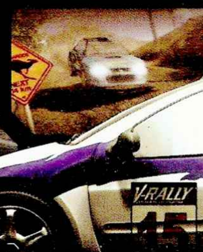
Rychlý, detailní a realistický hokej.

V-Rally 2

■ VYDAVATEL:	Inforgames
■ STYL:	závodní (rallye)
■ PROGRAM:	videoklip

Kolik aut se vejde na jeden disk? Kolik chcete! To jste nevěděli? *V-Rally 2* ale není jeden z mnoha. Hra se má na trhu objevit v nejbližších dnech, a je to superbomba!!! Je to hra, která vystihuje samotného ducha automobilového sportu. O tom vás snad přesvědčí i tato ochutnávka. Autoři vyslechli všechny připomínky směřované k první verzi tohoto titulu a nutno dodat, že na výsledku je to znát. Teď už je to jenom na vás, tak se pohodlně opřete do křesla a nechte se unést děním na obrazovce. Hratelné demo přineseme v příštím čísle.





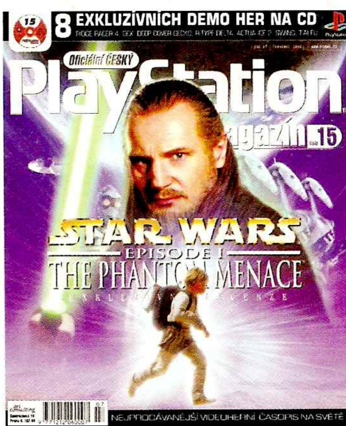
Na straně 40 se dozvíte náš verdikt.

Dopisy

feedback

PROUDĚNÍ ZAJÍMAVÝCH DOPISŮ NABÍRÁ NA SÍLE, JE TO VELICE POTĚŠUJÍCÍ, A OTEVÍRÁ TO V NAŠÍ REDAKCI ÚVAHU, ZDA BY SE Z TÉTO STRÁNKY NEMĚL STÁT MĚSÍČNÍK. UVIDÍME, JAK VYDRŽÍTE, ZATÍM JSOU TU CELÉ DVĚ STRANY...





* LADISLAV RONČINSKÝ, BRNO

Moje děti - 2 dcery (8, 14) si patřičným nátlakem vyňutily konzolu PlayStation k Vánocům 1998. Upřímně řečeno, čekal jsem, že tomu propadnu i já, ale že i manželka? No dobrá, první hra, *Abe's Oddysee*, mne odehnala od vydělávání peněz nejen proto, že jsem po nocích tuto hru pokořoval, tedy nespal. Tak fajn, hotovo, úleva a pak? Co to? Splín? Vysypal jsem drobné z kapes, z mnohých po bytě rozmístěných prasátek (keramických) a honem další „Ebík" - důvěrný ničitel Sligů a dalších potvor, včetně mé maličkosti. Nekonečná hra podbarvená manželčiným: „Snad nechceš jít spát, copak tě nezajímá, co bude dál?"... Nevím, co mne ještě lepšího a horšího v životě potká. To je konec, začátek, ale nemohu se oběsit, čekají nedokončené hry. Vlastně nevím, proč si těmi ovladatelnými pohádkami nechám jitřit emoce. Asi to bude tím, že jich je už beztak moc. Starostí, pohádek, emocí...

Uvedli jsme ukázky z moc milého dopisu pana Rončinského, který nám prozradil, že mu je 33 let. Co dodat? Snad jen, že na světě jsou ještě mnohem horší věci, než je PlayStation. Třeba být ukřižován...

* VÁCLAV CHMELÍK, HOSTOUŇ

1) Dočkáme se někdy hry na PlayStation v češtině nebo alespoň s českými titulky. Pokud ne, tak v čem je problém?
2) Nemohli byste v PlayTestu také uvádět, jestli si vystačíme se slovníkem, nebo zda je nutné umět anglicky a podobně?

1) Vážení přátelé, ne! Tedy ne v nejbližší budoucnosti. Kombinace malého trhu (s velkým podílem nelegálních her), nutnosti výroby playstationových CD v zahraničí a dalších limitů činí své.
2) Vynikající nápad! Děkujeme vám za to a budeme se snažit od příštího čísla k tomuto kroku přistoupit.

* MILAN ROUSEK NEBOLI MILANRO

Pokud se sejdeme v kruhu přátel v restauraci, kde mají videoprojektor v uzavřeném salónku, a budeme v uzavřené společnosti hrát hry na PlayStationu, nebude to porušení autorských práv?

Nemáme tady žádného právníka, takže náš názor berte s rezervou (neručíme za něj!), ale domníváme se, že pokud všechny podmínky dodržíte, neměl by to být žádný problém. Sejít se s kamarády a zahrát si nějakou hru je dokonce účel některých multiplayerových her.

* ŠTEFAN, KLADNO

Jsem hrozně zamilován do Lary Croft a nevím co s tím. Děsně se bojím při *Resident Evil*, skoro nedýchám při *Wipeoutu*. Vzteky bez sebe doháním pořád toho šílence Hakkinena a štve mě, že nemám závodnickou licenci u *Gran Turisma*. S maximálním zadostiučiněním odprásknu kdejaký prase v *Duke Nukem*, pak se raduji z vítězství víc než kluk nad autodráhou. Nebo rezignuji pod tíživým tlakem prohry.

Pocity. Takové pocity jsem si koupil u Sony. Je to víc, než jsem si dokázal představit. A to všechno díky té malé šedivé krabičce. A tomu malému, černému, placatému nesmyslu.

Všem, kteří se na tom podílejí, nevyjímaje redakci časopisu PSM, za tyto pocity děkuji. Za sny, za vítězství i prohry, za navrácenou klukovskou duši. Děkuji.

A to je mi 37 let.

Hezký sloh!

* OBČASNÝ ČTENÁŘ ANONIM

Víte, vždycky jsem si myslel, že rivalství bude existovat jen mezi konzolami a počítači. PlayStation a Sony vůbec takové rivalství mezi konzoly zavedlo a není to vůbec dobré, ceny jsou pořád stále dost vysoké, a pro hráče to má nulový význam. PlayStation má dominantní postavení vzhledem k jiným konzolám, alespoň co se týče našeho trhu, a hráči si neuvědomují, co by to pro ně mohlo v budoucnu znamenat, a nechávají se uchlácholit vašimi články o božství PlayStationu. Přitom ceny her v porovnání s N64 jsou stejné a navíc nákup starých her je daleko bezpečnější než nákup starých her na PlayStation, protože kvalita starých CD je opravdu velmi špatná a cartridge se prostě poškrabat nedá, jedině že by si s nimi majitelé házeli o zeď. Ale hlavní důvod proč u nás vlastní většina lidí PlayStation není jeho kvalita, množství her na trhu nebo snad herní potenciál, ale důvod je velmi prostý, a to pirátské hry, a netvrďte, že nemám pravdu. Myslím si, že kdyby pirátství neexistovalo, bylo by skóre vyrovnanější. Ani bych se nedivil, kdyby Sony tak trochu pirátství podporovalo. Další, co mě dost vytáčí, je to neustálé shazování Dreamcastu a vynášení PlayStation 2 do oblak herního nebe. A to mě přivádí k tomu, že jste ještě neviděli Dreamcast a jeho hry jako například *House of Dead 2*, *Sega Rally 2* nebo *Virtua Fighter 3*. Je to fakt bomba, věřte, nebo ne, ale já pevně věřím, že Dreamcast převálcuje celé Sony a Sega se opět octne na vrcholu jako za starých dobrých časů. Toť vše, pánové a dámy.



Představa, že 'rivalství' (nebo konkurence) mezi jednotlivými konzolami vzniklo až s příchodem PlayStationu, je podle nás mylná. To byste koukal, jaké metody užívala firma Nintendo v osmdesátých letech v boji proti svým konkurentům (možno přečíst v knize Davida Sheffa; Game Over: Nintendo's Battle to Dominate the Videogames). Nebýt konkurence

PlayStation, vaše oblíbené hry pro N64 by rozhodně dnes nestály tolik, co stojí, snad jste nezapomněl kolik stály na začátku, že ne? Stejně tak by PlayStation asi nebyl k mání za šest tisíc korun. Prostě buďme rádi, že konkurence existuje, je to pro hráče jedině výhoda. Spor CD versus cartridge raději zapomeňme, příští systém Nintenda (projekt Dolphin) bude užívat, stejně jako PlayStation 2, média DVD. Mimochodem - to se také dá lehce poškrábat. Nevidíme sice firmě Sony do svědomí, ale to, že by podporovala pirátství, nám připadá absurdní. Co se týče problematiky Dreamcast kontra PlayStation 2: snad byste nám neměl za zlé, že máme tendenci trochu lichotit konzole PlayStation 2, když už se jmenujeme PlayStation Magazín...? Tím spíš, že PlayStation 2 bude velmi pravděpodobně ve všech důležitých parametrech výrazně silnější. To dnes uznávají i zcela nestranné multi-platformové časopisy, jako je například velmi prestižní Edge. Ovšemže vše bude záležet na kvalitě her. My máme sklony věřit, že Sony se převálcovat nenechá. Zvláště ne Dreamcastem.

* SVATÍK HASTÍK, SUŠICE

Chtěl bych někdy soutěžit s vaším magazínem a nevím, kde nějakou soutěž máte. Pořád zveřejňujete jenom výhry.

Svatíku, nepil jste něco?

* PAVEL BÁLEŠ Z PRAHY

Již několikrát jsem se přesvědčil o tom, že vyvyšujete hry, které zrovna nejsou moc dobré, a naopak. Je to samozřejmě jen můj názor a pocit z Vašich článků. Některou hru odbydete, že bych si ji ani nekoupil, a když mám posléze možnost si ji zahrát, jen koukám a kroutím hlavou. Např: *Soul Reaver*, jak vůbec někdo může napsat, že je lepší než *Tomb Raider*; další hra *Silent Hill* - jak někdo vůbec může tuto hru srovnávat se hrou *Resident Evil 2*; hra *Rollcage* - opravdu nic moc, u Vás super. Dorazil mne článek o hře *Syphon Filter*. Nevím, nechápu, asi tomu nerozumím. Jestliže dáváte hře *Tomb Raider* 10 bodů v hodnocení, jak můžete otisknout tu hrůzu, co předvedl pan (jak si říká) Lachtan. Nevím, zda články na hry pouze překládáte, nebo zda píšete Váš vlastní názor a dojem ze hry. Asi si pan Lachtan neměl šanci tuto hru zahrát, já, díky příbuzným v zahraničí, ano. Sice ve verzi NTSC, ale na hře to neubírá vůbec nic, ba naopak. Dobře, nemusí mu tento styl hry nijak vonět (potom nechápu *Tomb III*), ale proč nemůže být trošku tolerantní. Ať si uvědomí, že si nedělá zápisky do svého bloku, ale píše článek do populárního časopisu. Podle mne je hra *Syphon Filter* velice povedená (možná realističtější než *TR III*) a vůbec si nezaslouží to, co jste o ní napsaly. Tak inteligentní nepřátelé, ta grafika, atmosféra, přátelé okolo atd. atd. Možná mne tato hra nadchla až moc, ale o to větší je mé rozhořčení. Neustále veřejnost přesvědčujete o své neprofesionalitě. Bohužel. Pro Vás. Další věc: proč na demo-cd opakujete hry ? To nemáte nové? Zřejmě asi ne. Ale jednu hru mít dvakrát... I když třeba na demu. Hmmmm. Nebudu Vás déle zdržovat, děkuji za Váš drahocenný čas strávený u tohoto textu, psát na e-mail redakce jsem již dávno vzdal (naprosto zbytečné), děkuji za vydávání PlayStation časopisu, bohužel jste jediný časopis tohoto druhu na trhu. Docela klika, ne?

Vyvyšujeme nikoli hry, které zrovna nejsou moc dobré, jak píšete, ale hry, které jsou PODLE NAŠEHO NÁZORU ty nejzajímavější, nejpozoruhodnější atd. Skutečnost, že se ne ve všem shodneme, je podle mě naprosto v pořádku. Nekážeme tu svaté slovo, nýbrž jen vyjadřujeme (lépe řečeno autor článku vyjadřuje) subjektivní hodnocení. Ale přeci jenom si dovolím vyjádřit se i jednotlivě ke hrám. Ohledně hry *Soul Reaver*: jednak pokud jste četl pozorně text příslušné recenze, závěr zní, že tato hra i přes mnohé inovace je o trochu horší než *Tomb Raider 3*, což je



Poslední měsíc jsme zažili největší horka letošního roku. Někteří naši čtenáři však odolali vábení koupališť a sličných, opalujících se děv a raději trávili čas vyráběním kopií konzoly PlayStation či dokonce několika čísel PSM. Za hezké ruční práce děkujeme Jozefu Richterovi ze Slovenska (maketa PSX v dolní části této stránky) a novému vydavateli PSM, jehož adresu jsme někde potratili (můžeš se nám ozvat?).

vyjádřeno i v hodnocení. Dále je mi trochu záhadou, podle čeho ji hodnotíte vy. Hra vyjde až v druhé půli června a v současné chvíli není na pultech, takže mám podezření, že hru hodnotíte jen a pouze podle dema, což nepovažuji za objektivní. Ohledně hry *Silent Hill*: doposud jsme ji nerecenzovali (učiníme patrně až v PSM 17). Taktéž dosud nevyšla na evropském trhu, ale pravda na NTSC je k dispozici delší dobu, takže vy máte, díky vašim příbuzným v zahraničí, možnost si ji vyzkoušet. Jestli bude *Silent Hill* lepší nebo horší než *RE* si nejsem jist. Ani to asi osobně recenzovat nebudu, ale nechejme se překvapit. Srovnávání s *RE*, je myslím na místě. S čím byste to chtěl srovnávat vy? Ohledně hry *Rollcage*: mě se opravdu moc líbila. Je originální, technicky vynikající a zábavná. Neprodává se však dobře a zdá se, že se do vkusu hráčů moc netrefila. To se stává. V redakci je to pro vaši informaci nejčastěji hraná relaxace. Ohledně hry *Syphon Filter*: zde je to podobné jako v případě *Silent Hillu*. Hru jsme v době napsání vašeho dopisu ještě nerecenzovali. Lachtan je český autor a domnívám se, že s hrami má docela bohaté zkušenosti (psal i pro Score a Level). V preview hru moc nehodnotí, spíše ji stručně popisuje. Počkejme si na recenzi, souhlasíte? I podle mě je *Syphon Filter* velmi dobrá hra. Souhlasím, ze inteligence nepřátel, atmosféra a styl hry je tu velmi povedený. Nesouhlasím s tím, že je tu dobrá grafika. Ale celkově? 8-9/10. Ohledně demo CD. To je jediná věc, kterou nemáme nejmenší šanci ovlivnit. Asi ve třech případech došlo k opakování demo hry. I pro mě to je záhada, ale tyhle věci se rozhodují hodně daleko od nás. V případě CD si vlastně čtenář kupuje importovaný výrobek, který je jednotný pro celou širou Evropu. Ještě k vaší narážce na to, že nemáme konkurenci. Nepovažuji to za 'kliku', ale za stav daný tím, že náš vydavatel měl jako jediný zatím odvahu pustit se do tak úzce specializovaného titulu, jako je PSM. V té době si všichni okolo ťukali na hlavu. Přesto se tahle akce vydařila, nyní máme náklad 17 tisíc měsíčně. Na český trh, kde je oficiálně něco kolem 35 tisíc majitelů PlayStation, to docela jde. Nemyslím si, že by si každý druhý potenciální zákazník kupoval magazín za 230 korun jenom proto, že nemá nic jiného na čtení. Domnívám se, že PSM je víc než jen plátek těžící ze svého 'monopolního' postavení. Slovo monopolní jsem dal do uvozovek, protože kdykoli a kdokoli se může pustit do vydávání časopisu na téma PlayStation. Nikdo a nic mu v tom nebrání.

Časová poznámka: dopis jsme obdrželi e-mailem 20. května 1999, odpověď jsme odeslali začátkem června. V tomto čísle PSM je *Syphon Filter* hodnocen známkou 8/10.

Odpovídal:
Farid D. Starman



PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 17

EXKLUZIVNÍ RECENZE

SILENT HILL

CHCETE VĚDĚT, JAK VYPADÁ NEJŠÍLENĚJŠÍ MĚSTEČKO VE SVĚTĚ PLAYSTATION? PŘÍŠTÍ MĚSÍC PSM VYKONÁ NÁVŠTĚVU V SILENT HILLU, V MÍSTĚ, KDE SE ODEHRÁVÁ NEJHRŮZNĚJŠÍ PŘÍBEH ROKU 1999. PŘIDEJTE SE K NÁM, SDÍLEJTE S NÁMI STRACH V EXKLUZIVNÍ RECENZI A V OBROVSKÉM HRATELNÉM DEMU, KTERÉ JE DVAKRÁT VĚTŠÍ NEŽ CD BONUS K MGS!

EXKLUZIVNĚ!

WIPEOUT 3

NÁVRAT DO BUDOUCNOSTI! FUTURISTICKÁ ZÁVODNÍ ZÁVRAŤ PRVNÍ TŘÍDY JMÉNEM WIP3OUT 3 SE PŘEDSTAVÍ NAŠIM ČTENÁŘŮM PROSTŘEDNICTVÍM OBŘÍHO PREVIEW...

EXKLUZIVNÍ ROZHOVOR

SOUTH PARK

NEJOBLÍBENĚJŠÍ ANIMOVANÍ MANIACI AMERIKY SE PŘEDSTAVÍ NA PLAYSTATIONU. JE TO DÍLO GÉNIA, NEBO OBCHODNÍ TAH? PSM HOVOŘÍ S MATTEM PARKEREM A TREYEM STONEM.

V PRODEJI OD 12. SRPNA

BUDOUCNOST PLAYSTATIONU!

- ISS PRO EVOLUTION
- GTA 2
- FEAR FACTOR
- DIE HARD TRILOGY 2
- ROLLCAGE EXTREME
- STAR WARS: POD RACER
- THIS IS FOOTBALL
- ONIMUSHA
- DESTRUCTION DERBY 3
- F1 '99
- SPYRO 2
- TRACK & FIELD 2000
- WU-TANG: SHAOLIN STYLE
- COLONY WARS: RED SUN
- TENCHU II
- FINAL FANTASY VIII

NA CD: CROC 2 (HRATELNÁ) SMASH COURT 2 (HRATELNÁ) OMEGA BOOST (HRATELNÁ) AIRONAUTS (HRATELNÁ) C&C: RED ALERT (HRATELNÁ) TOTAL DRIVING (HRATELNÁ) SPEED FREAKS (VIDEOKLIP) PRINCE NAZEEM BOXING (VIDEOKLIP) KINGSLEY (VIDEOKLIP)

VYHRAZUJEME SI PRÁVO NA ZMĚNU OBSAHU ČASOPISU A CD PŘÍLOHY.

SCANNED BY TOMÁŠ SALVA

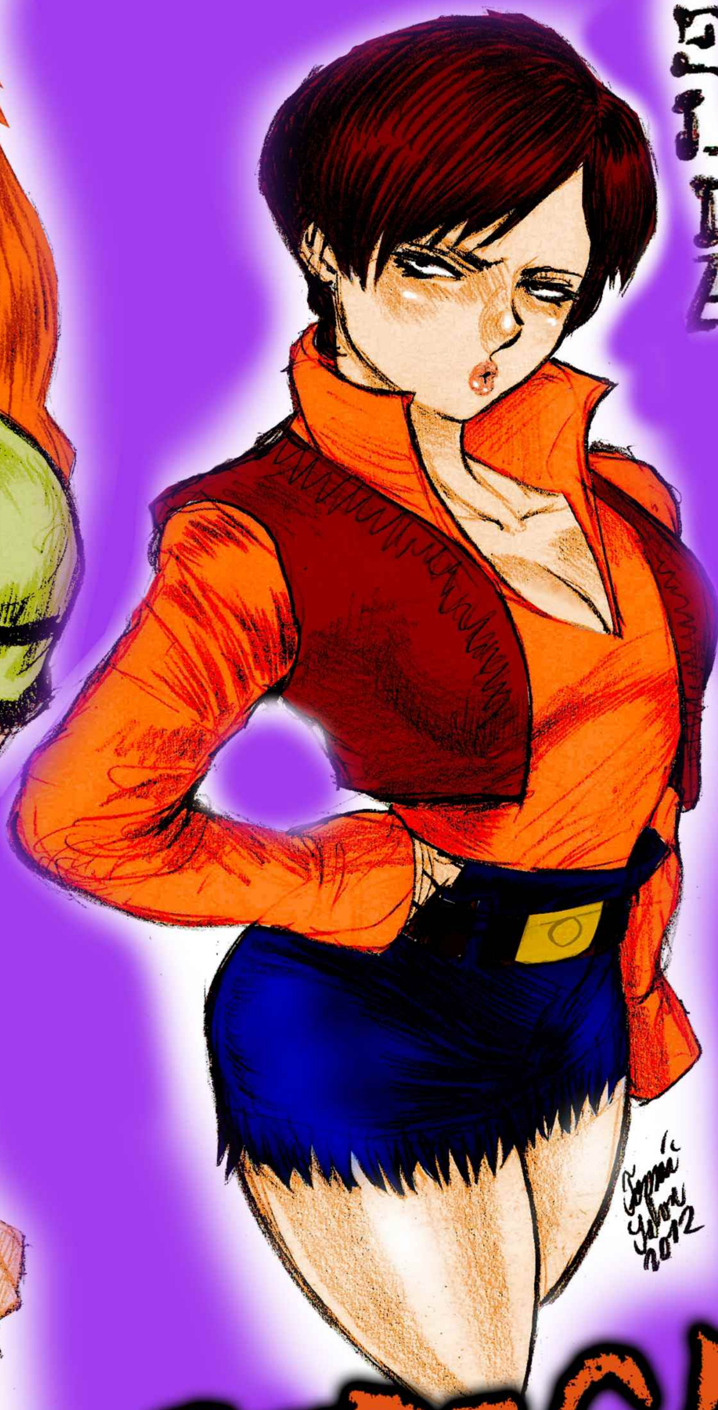
OPSM



dívky
tohoto
císla

MILENA

CELIA





DESTREGA